MORTAL KOMBAT 4 Todos os golpes

GAME-X

TRAMA

X-Tratégias completas

Panzer Dragoon Saga

Rockman & Forte

Banjo Kazooie

Todos os segredos para completar a aventura

Nilson

GAME-X • ANO 2 • Nº 24 • R$ 3,50

200 códigos

Pro Action Replay & GameShark

WWW.GAME-X.COM.BR

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PARA PLAYSTATION: AGORA CHEGOU A SUA VEZ DE DISPUTAR UMA COPA.

· PLAYSTATION ·

NOVO! AGORA COM CONTROLE DUAL SHOCK

2X R$ 174,50

OU 1+ 7X 51,27

GRÁTIS: 1 JOGO CLÁSSICO*

OFERTA ESPECIAL: 1 CONSOLE + 1 GAME = CONTROLE EXTRA INTEIRAMENTE GRÁTIS*

BRINDE: COMPRAS ACIMA DE R$ 150.00 GANHAM EXCLUSIVO CHAVEIRO COM TETRIS.

· GAMES PSX ·

2X R$ 47,45 cada

AÇÃO
- C: Contra Adventure
- Mega Man X4
- Resident Evil 2
- Tomb Raiders 2

AVENTURA
- Batman & Robin
- Spice Girls/Spice World

LUTA
- Mortal Kombat 4
- Mortal Kombat Trilogy
- Pocket Fighters (Capcom)
- Tekken 3
- X-Men vs. Street Fighter

ESPORTE
- FIFA Caminho da Copa 98
- FIFA Copa do Mundo 98
- Fox Sports Soccer 99
- International SuperStar Soccer 98

ESTRATÉGIA
- Command & Conquer Retaliation
- Warcraft 2

RPG
- Elric
- Breath Of Fire 3
- Final Fantasy 7
- Final Fantasy Tactics
- Grandstream Saga
- Lunar: Silver Star Complete

SIMULAÇÃO:
- Gran Turismo
- Road Rash 3D
- The Need F Speed 3
- Turbo Prop Racing (Lancha)

ACESSÓRIOS SAT

Controle Básico	R$ 39,90
Controle Original	R$ 69,90
Conversor Japonês	R$ 39,90
Game Shark	R$ 94,90
Volante com Pedal	R$ 129,90

ACESSÓRIOS PSX

Controle Dual Shock	R$ 74,90
Controle Arcade	R$ 89,90
Controle Básico	R$ 39,90
Controle Original	R$ 69,90
Game Shark	R$ 94,90
Mega Memory Card	R$ 74,90
Volante Mad Katz	R$ 129,90

ACESSÓRIOS N64

Contr. SharkPad Pro	R$ 59,90
Controle Arcade	R$ 89,90
Controle Mad Katz	R$ 44,90
Game Shark	R$ 94,90
Memory Card 1 MB	R$ 49,90
Volante Mad Katz	R$ 129,90

· GAMES SAT ·

GAMES agora em 2X sem juros

Japonês - 2x R$ 62,45

LUTA:
Dead Or Alive
Real Bout Fatal Fury
King Of Fighters '97
Samurai Shodown 4
Vampire Savior
X-Men vs. Street Fighter
- Jogos de Luta incluem cartão de memória -

AÇÃO: (2x R$ 49,45)
Bomberman Fight!
Castlevania: Dracula X
GT 24 (Corrida)
Soukyugurentai
Thunder Force V

Conversor para console americano: R$ 20.00 (c/ jogo)

Americano - 2x R$ 49,45

AÇÃO:
Burning Rangers
House of the Dead
Resident Evil

AVENTURA:
Enemy Zero
Sonic Jam

ESPORTE:
FIFA Caminho da Copa 98

LUTA:
Street Fighter Collection

RPG:
Albert Odyssey
Magic Knight Rayearth
Shining Force 3
Panzer Dragoon Saga

· SATURN ·

GRÁTIS 4 GAMES
Virtua Fighter 2, Daytona USA, Virtua Cop e + 1 Game Clássico

2X R$ 149,50

OU 1+ 6X 49,98

IMPORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. FRETE** E IMPOSTOS JÁ INCLUÍDOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

LIGUE AGORA **(011) 7295-9666** E RECEBA EM SUA CASA

32 BITS

DIRECTSHOPPING

COMPRE PELA INTERNET
www.dshop.com

Preços e ofertas válidos enquanto durar o estoque. Jogos americanos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. Compatível com jogos do sistema NTSC. * Console básico, somente para compras efetuadas em conjunto. / ** Frete não incluso para consoles e volantes. Pagamento em mais de 2x somente para cheques. • Consulte relação de clássicos no momento da compra.

Index

4. Dr. Xurros
5. Ranking
6. Cartas
7. Classificados
8. X-Traço
10. GameXPress
12. Rockman e Forte
14. Banjo-Kazooie
18. Panzer Dragoon Saga
20. Chopper Attack
21. Road Rash 3D
22. G Darius
23. Einhänder
24. Tenchu
25. Burning Rangers

14. Um dos jogos mais esperados do ano, detonado pela X!

XFLASH

26. Bio F. R. E. A. K. S.
Elevator Action: Returns
27. Forsaken
Hot Shots Golf
28. Monster Rancher
Off-Road Challenge
29. Quest 64
Vigilante 8

30. XFIGHT

MORTAL KOMBAT 4

42. Dicas do Capitão Ninja

40 Pro ACTION REPLAY GameShark

Blam! Machine Head (PlayStation) 40
Bust-A-Move 2: Arcade Edition (Nintendo64) 41
Diddy Kong Racing (Nintendo64) 41
GoldenEye 007 (Nintendo64) 41
Legacy Of Kain (PlayStation) 40
Lode Runner: The Legend Returns (PlayStation) 40
Madden NFL 97 (PlayStation) 40
Madden NFL 98 (PlayStation) 40
Major League Baseball 98 (PlayStation) 41
Major League Baseball 99 (PlayStation) 41
March Madness 98 (PlayStation) 41
Marvel Super Heroes (PlayStation) 41
Mass Destruction (PlayStation) 41
Maximum Force (PlayStation) 41
MDK: Murder Death Kill (PlayStation) 41
Mechwarrior 2 (PlayStation) 41
San Francisco Rush: Extreme Racing (Nintendo64) .. 41
Tetris Plus (Saturn) 41
Theme Park (Saturn) 41
Three Dirty Dwarves (Saturn) 41
Tomb Raider (Saturn) 41
Tunnel B1 (Saturn) 41
WCW vs. NWO: World Tour (Nintendo64) 41

34 XDICAS

Aero Gauge (Nintendo64) 34
Automobile Lamborghini (Nintendo64) 34
Bio F.R.E.A.K.S. (Nintendo64) 34
Bust-A-Move 2: Arcade Edition (Nintendo64) 34
Chameleon Twist (Nintendo64) 35
Elevator Action: Returns (Saturn) 35
Forsaken 64 (Nintendo64) 35
Kobe Bryant in NBA Courtside (Nintendo64) 35
Marvel vs. Capcom: Clash Of Super Heroes (Arcade) 35
Mortal Kombat 4 (Nintendo64) 36
Nascar 98 (PlayStation) 36
NBA In The Zone 98 (Nintendo64) 37
SaGa Frontier (PlayStation) 37
San Francisco Rush: Extreme Racing (Nintendo64) 37
Starcraft (PC) 38
Super Gem Fighter Mini Mix (Arcade) 38
The King Of Fighters 97 (PlayStation) 38
TOCA Touring Car Championship (PC) 38
World Cup 98 (Nintendo64) 38
World Cup 98 (PC) 39
X-Men vs. Street Fighter (Saturn) 39
X-Men vs. Street Fighter EX (PlayStation) 39

Dr. Xurros

Ampliando as fronteiras!

É hora de reviver as seções da X! Mesmo sem aumentar o número de páginas, ampliamos as informações das seções: "Ranking", agora com 2 páginas cheias; "X-Traço", com 30 desenhos de leitores; e "X-Fight", retornando com toneladas de golpes.

Continuando a saga pela verdade, o "GameXPress" mostra TUDO sobre o Dreamcast - acabando de vez com as dúvidas sobre o sistema -. Além de revelar outros segredos do mundo dos games.

Pois é, moçada! O único problema é meu espaço diminuir... só NÃO pensem que darei mole aos meus escravos - continuarei dando MUITO trabalho a TODOS e bolando novidades... até mais!

• X-Aprovado (Luta/Versus/3D)

Pitfall	Atari 2600
Adventure	Atari 2600
Alex Kidd in Miracle World	MasterSystem
Super Mario Bros 3	Nintendo
Yo! Noid	Nintendo
Castle Of Illusion	MegaDrive
Sonic The Hedgehog	MegaDrive
Toe Jam & Earl	MegaDrive
Super Mario World	SuperNES
Donkey Kong Country	SuperNES

Fonte: GAME-X - Jogos inesquecíveis.

• TOP 10 (Estados Unidos)

Gran Turismo: The Real Driving Simulator	PlayStation
Tekken 3	PlayStation
Panzer Dragoon Saga	Saturn
Tomba!	PlayStation
All-Star Baseball 99	Nintendo64
Einhänder	PlayStation
Hot Shots Golf	PlayStation
Kobe Bryant in NBA Courtside	Nintendo64
Azure Dreams	PlayStation
1080º Snowboarding	Nintendo64

Fonte: Electronic Gaming Monthly - Julho/98

• TOP 10 (Japão)

Madou Senshi Gundam: Giren No Yabau	Saturn
Tekken 3	PlayStation
Parasite Eve	PlayStation
Sakura Taisen 2	Saturn
Gran Turismo: The Real Driving Simulator	PlayStation
G Darius	PlayStation
Pro Wrestling Toukon Retsuden 3	PlayStation
Bio Hazard 2	PlayStation
Train De GO!	PlayStation
Rebus	PlayStation

Fonte: Electronic Gaming Monthly - Abril/98

TRAMA

DIRETORES
Ruy Pereira
Ethel Santaella

GAME-X

REDAÇÃO
Editor Executivo
Darius Roos
Direção de Arte
Dawis Roos
Ilustração
Eduardo Mendes
Diagramação
Dawis Roos
Produtor Gráfico
Álvaro Corrêa
Assistente de Produção
Íris Viana
Mauricélio F. Paiva
Pilotos e Textos
Áthila Rebêlo Roos
Vinicius Rolla Marques
Scanner
Edilson Gedo Cavalheiro
Wagner Fernandes Nunes
Agradecimentos
Clezia Martins Gomes
Marcelo Barbosa
Rosa Arrais

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Diretor
Ruy Pereira

ASSINATURAS & NÚMEROS ATRASADOS
Tel.: (011) 887 5408
Coordenadora
Luzia Begalli

GAME-X (ISSN 1413-6023)
é uma publicação mensal
da Trama Editorial Ltda.
Administração, Redação,
Assinaturas e Publicidade:
R. Professor Filadelfo Azevedo, 383
04508-010 São Paulo - SP
Tel.: (011) 885-8879
Fax: (011) 887-3060

NOSSAS PUBLICAÇÕES
GAME-X - Videogames e PC
ESPECIAL GAME-X - Videogames e PC
DRAGÃO BRASIL - RPG e Card Games
SÓ AVENTURAS - Aventuras para RPGs
MÃE, *você e seu filho* - Feminina
GRAVIDEZ *Passo a Passo* - Feminina
GUITAR PLAYER - Musical
YES MAGAZINE - Comportamento GLS

Trama na Internet: e-mail
tramaeditorial@guitarplayer.com.br

Distribuição Exclusiva para todo o Brasil:
DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações

Ilustração capa: Nilson Cardoso

RANKING

Jogo	Sistema	Recorde	Jogador	Meses
1080° Snowboarding	Nintendo64	Contest 123.625	Crazy Cow Team	1
1080° Snowboarding	Nintendo64	Crystal Lake: 1'03"16	Crazy Cow Team	1
Ace Combat 2	PlayStation	10 Medalhas	Vantuir Baltt Ferreira	3
Ace Combat 2	PlayStation	Gambit - Total: 0'23"86	Vantuir Baltt Ferreira	2
AeroFighters	PlayStation/Saturn	Arcade Mode: 650.380 / Sem Continuar	TRB	1
AeroFighters	PlayStation/Saturn	Time Trial 1P: 1'25"94	TRB	1
AeroFighters	PlayStation/Saturn	Time Trial 2P: 1'19"19	TRB+Leandro de Souza	1
Alien 3	MegaDrive/SuperNES	2.901.930	TRB	1
Animaniacs	SuperNES	24 'Scenes'	Equipe Power Games	3
Arrow Flash	MegaDrive	822.230	Equipe Power Games	3
Auto Destruct	PlayStation	1ª Fase: 1'18"79	Vantuir Baltt Ferreira	2
Automobile Lamborghini	Nintendo64	Arcade Basic: 6'14"48	Eberton Carvalho Gonçalves	1
Automobile Lamborghini	Nintendo64	Arcade Pro: 9'32"39	Super Batata Games	3
Automobile Lamborghini	Nintendo64	1ª Pista - Lap: 0'32"44	Gauring Weindler	2
Ayrton Senna's Kart Duel	PlayStation	OOI Matsuda - Lap: 0'21"25	Equipe Metroid	4
Beauty and the Beast: Roar of the Beast	Mega	59.550	TRB	1
Beauty and the Beast: The Belle's Quest	Mega	36.790	TRB	1
Battle Arena Toshinden 3	PlayStation	Best Time: 10'36"26	Flacidio Ferreira da Silva	2
Captain Commando	SuperNES	155.710	Equipe Metroid	1
Castlevania: Symphony of the Night	PlayStation	T / 402,5%	Humilhation Team	2
Chameleon Twist	Nintendo64	Jungle Land: 02'26	Alpha Games	1
Chameleon Twist	Nintendo64	Training 1: 00'08"93	Alpha Games	1
Comix Zone	MegaDrive	6.895.750	Jackson L. Santos	1
Contra: Legacy Of War	PlayStation/Saturn	9.999.999	TRB	1
Cool Boarders 1	PlayStation	Best Time: 0'59"697	Equipe Metroid	1
Cool Boarders 2: Killing Session	PlayStation	White Resort - Best Time: 1'17"385	Humilhation Team	2
Cool Boarders 2: Killing Session	PlayStation	Contest - Stadium Kicker: 1.390	Vantuir Baltt Ferreira	2
Crash Bandicoot 2: Cortex Strike Back	PlayStation	144%	Equipe Perfect	5
Croc: Legend Of The Gobbos	PlayStation/Saturn	100%	Legion Gamers	2
Cruis'n USA	Nintendo64	Coast-To-Coast: 18'45"23	Equipe Power Games	1
Cruis'n USA	Nintendo64	Golden Gate Park: 1'27"97	Dupra MM & GU	1
Cutthroat Island	MegaDrive/SuperNES	63.592	TRB	1
Darkstalkers 1: Night Warriors	Arcade/PlayStation/Saturn	1.792.800	Vantuir Baltt Ferreira	1
Daytona USA	Saturn	Beginner - Lap: 0'16"03	Fernando H. M. de Lima	3
Daytona USA	Saturn	Beginner - Total: 2'15"89	TRB	3
Daytona USA: Championship Circuit Edition	Saturn	Three Seven Speedway - Lap: 0'14"59	TRB	1
Daytona USA: Championship Circuit Edition	Saturn	Three Seven Speedway - Total: 2'01"85	TRB	1
Dead or Alive	PlayStation/Saturn	Time Attack: 01'06"65	Equipe Droid's	2
Destruction Derby 2	PlayStation	Pine Hills Raceway - Lap: 00'22"75	Humilhation Team	2
Diddy Kong Racing	Nintendo64	Ancient Lake - Lap: 00'15"88	Edmilson Carlos Duarte	1
Diddy Kong Racing	Nintendo64	Ancient Lake - Total: 00'50"38	Alpha Games	2
Die Hard Arcade	Saturn	Best Time: 0'15"54 / 10 Coins	Super Batata Games	3
Die Hard Trilogy (Die Hard)	PlayStation/Saturn	700.109.162	Equipe Metroid	1
Donkey Kong Country 1	SuperNES	101% / 0:50'	Equipe Power Games	1
Donkey Kong Country 2	SuperNES	102% / 1:29'	Equipe Metroid	4
Donkey Kong Country 3	SuperNES	105% / 1:46'	Equipe Metroid	5
Doom 64	Nintendo64	1ª Fase: 0'45	Alpha Games	1
Einhänder	PlayStation	298.126.560	Super Batata Games	4
Extreme-G	Nintendo64	1ª Pista - Lap: 00'27"35	Humilhation Team	2
Extreme-G	Nintendo64	Shot-Em-Up: 107	Equipe Misterio	2
F1 Challenge	Saturn	Neo City 1 - Lap: 0'36"885	TRB	1
F1 Challenge	Saturn	Neo City 1 - Total: 5'24"249	TRB	1
F1 Pole Position 64	Nintendo64	Interlagos - Lap: 0'53"00	Equipe American Games	2
Fatal Fury 3	NeoGeo/PlayStation/Saturn	1.221.200	TRB	1
Fatal Fury: Real Bout	NeoGeo/PlayStation/Saturn	Survival: 207	Hugo Rafael S. Pompiani	3
Fatal Fury: Real Bout	NeoGeo/PlayStation/Saturn	2.397.300	Hugo Rafael S. Pompiani	1
Fighting Force	PlayStation/Saturn	654.000	Vantuir Baltt Ferreira	3
Fighting Vipers	Saturn	Arcade Mode: 1'40"37	TRB	1
Final Fight	SuperNES	3.380.973	Equipe Metroid	1
Final Fight 3	SuperNES	7.160.350	Equipe Metroid	1
Formula 1	PlayStation	Interlagos - Lap: 1'10"732	Equipe Metroid	4
Formula 1	PlayStation	Time Attack: 0'48"073	Lajota	5
Formula 1: Championship Edition	PlayStation	Interlagos - Lap: 1'01"911	Humilhation Team	2
Formula 1: Championship Edition	PlayStation	Interlagos - Time Attack: 0'46"969	Jackson L. Santos	1
F-Zero	SuperNES	Mute City - Lap: 0'20"88	Equipe Metroid	1
F-Zero	SuperNES	Mute City - Total: 1'50"96	Equipe Metroid	1
GoldenEye 007	NIntendo64	Dam: 1'00 / Sem 'Cheats'	Super Batata Games	1
GoldenEye 007	Nintendo64	20 Fases - Total: 38'10 / Sem 'Cheats'	Thiago Pereira Duolibe	1
Grand Tour Racing 98	PlayStation	Moscow Level 1: 1'13"20	Super Batata Games	2
Gran Turismo: The Real Driving Simulator	PlayStation	High Speed Ring - Lap: 00'45"942	Equipe Metroid	1
Gran Turismo: The Real Driving Simulator	PlayStation	High Speed Ring - Total: 01'36"919	Equipe Metroid	1
Indiana Jones: Greatest Adventures	SuperNES	2.720.400	Equipe Droid's	1
Indy 500	PlayStation	Indianapolis - Lap: 0'32"16	Equipe Power Games	5
Indy 500	PlayStation	Indianapolis - Total: 2'18"26	Equipe Power Games	?
International Superstar Soccer 64	Nintendo64	Best Scorer: 259 Gols	Marco Antonio Gonçalves Salcio	?
International Superstar Soccer 64	Nintendo64	League L 5: 70 Wins / +910 Gols	Marco Antonio Gonçalves Salcio	?
Insector X	MegaDrive	1.796.900	TRB	?
Jumping Flash 2	PlayStation	1ª Fase - Time Attack: 00'45"416	Vantuir Baltt Ferreira	1
Kid Chameleon	MegaDrive	1.229.791	TRB	2
Killer Instinct Gold	Nintendo64	Training: Completa "Grand Master"	Squadrão Visão Games	1
Last Bronx	Saturn	00'30"01	TRB	3
Last Bronx	Saturn	Survival: 700.616	TRB	1
Mario Kart 64	Nintendo64	Luigi Raceway - Lap: 0'26"93	Equipe Power Games	1
Mario Kart 64	Nintendo64	Luigi Raceway - Total: 1'24"51	Equipe Droid's	1
Marvel Super Heroes: War Of Gems	PlayStation/Saturn	4.666.800 / Sem Continuar	TRB	1
Marvel Super Heroes: War Of Gems	PlayStation/Saturn	Time Ranking: 0'06"68	TRB	1
Megaman 8	PlayStation/Saturn	39 'Balls'	Vantuir Baltt Ferreira	1
Megaman X4	PlayStation/Saturn	Todos os Itens	Jaques Dilan Pavan	3
Metal Slug	PlayStation/Saturn	9.999.994	Legion Gamers	2
Metal Slug	PlayStation/Saturn	Time Attack: 0'42"53	Equipe American Games	2
Mercs	MegaDrive	489.750	TRB	2
Moto Racer	PlayStation	Speed Bay - Lap: 00'32"77	Equipe Droid's	1
Moto Racer	PlayStation	Speed Bay - Total: 02'34"63	Equipe American Games	2
Motor Toon 2	PlayStation	Toon Village - Lap: 00'47"232	Equipe Droid's	1
MRC: Multi Racing Championship	Nintendo64	Sea Side - Lap: 0'31"460	Equipe Maculo	5
MRC: Multi Racing Championship	Nintendo64	Sea Side - Total: 1'35"105	Equipe Maculo	5
Need For Speed II	PlayStation	Proving Grounds - Lap: 00:41'28"	Stélio Motta	1
Need For Speed II	PlayStation	Proving Grounds - Total: 01'30"06	Stélio Motta	1
Need For Speed III	PlayStation	Hometown - Lap: 01'09"18	Equipe Misterio	2
Need For Speed III	PlayStation	Hometown - Total: 02'21"62	Equipe Misterio	2
Need For Speed: V-Rally	PlayStation	Indonesia SS1 - Lap: 01'20"46	Equipe Misterio	2
Over Blood	PlayStation	02:37'12"	Equipe American Games	4

Jogo	Sistema	Recorde	Jogador	Meses
Panzer Dragoon 2: Zwei	Saturn	1.031.670	Rodrigo Cardoso de Castro	3
Pitfall 3D: Beyond the Jungle	PlayStation	70.410	Equipe Metroid	1
Porsche Challenge	PlayStation	Stuttgart - Lap: 00'39"4	Equipe Misterio	2
Porsche Challenge	PlayStation	Stuttgart - Total: 02'01"5	Equipe Metroid	1
Rage Racer	PlayStation	Todos os Troféus	Legions Gamer's	2
Rage Racer	PlayStation	Mythical Coast - Lap: 0'47"293	Equipe Droid's	2
Rage Racer	PlayStation	Mythical Coast - Total: 2'24"418	Equipe Droid's	2
Raiden Trad	MegaDrive/PlayStation	2.079.250	TRB	1
Rally Cross	PlayStation	Oasis - Lap: 0'29"96	Stélio Motta	1
Rally Cross	PlayStation	Oasis - Total: 2'41"10	Stélio Motta	1
Ray Tracers	PlayStation	Circuit - Lap: 00'50"46	Equipe Droid's	2
Ray Tracers	PlayStation	Circuit - Total: 2'35"49	Equipe Droid's	2
Resident Evil 1	PlayStation/Saturn	T / 0:16'08" / 05 'Saves'	Equipe Power Games	11
Resident Evil 2	PlayStation	T / Claire B / 1:50'17" / Sem Gravar	Super Batata Games	4
Resident Evil 2	PlayStation	T / Leon A / 0:29'32" / Sem Gravar	Humilhation Team	2
Resident Evil 1: Director's Cut	PlayStation	T / 0:54'00" / Sem Gravar	Dupra MM & GU	1
Ridge Racer	PlayStation	Lap: 0'37"033	Equipe Metroid	1
Ridge Racer Revolution	PlayStation	Lap: 0'38"100	Humilhation Team	2
Ridge Racer Revolution	PlayStation	Total: 2'12"890	Equipe American Games	2
Road Rash	3DO/PlayStation/Saturn	The City: 02'24"11	Equipe Metroid	1
Road Rash 2	MegaDrive	Alaska: 01'53"5	TRB	1
Running High	PlayStation	Marqui Town: 02'36"566	Jackson L. Santos	1
Samurai Showdown 1	NeoGeo/PlayStation/Saturn	1.416.280 / Sem Continuar	Hugo Rafael S. Pompiani	1
Samurai Showdown 2	NeoGeo/PlayStation/Saturn	348.570 / Sem Continuar	Hugo Rafael S. Pompiani	1
Samurai Showdown 4 Special	PlayStation	Best Time: 2'25"74	Dupra MM & GU	1
San Francisco Rush: Extreme Racing	Nintendo64	Track 1 - Lap: 1'04"17	Fernando Moritz dos Santos	2
Saturn Bomberman	Saturn	Master Game: 305.130	TRB	1
Sea Bass Fishing 2	PlayStation	Official/S. Classic - 1 Peixe: 14,7 Kg	Equipe Misterio	2
Sea Bass Fishing 2	PlayStation	Official/S. Classic - 5 Peixes: 64,7 Kg	Equipe Misterio	2
Scorcher	PlayStation/Saturn	The Dump - Lap: 0'12"02	TRB	1
Scorcher	PlayStation/Saturn	The Dump - Total: 0'56"56	TRB	1
Sega Rally Championship	Saturn	Arcade Mode: 3'18"55	Super Batata Games	3
Sega Rally Championship	Saturn	Desert - Lap: 0'49"93	TRB	1
Sega Rally Championship	Saturn	Desert - Total: 2'33"14	TRB	1
Sega Touring Car Championship	Saturn	Country Circuit - Lap: 0'23"273	TRB	1
Sega Touring Car Championship	Saturn	Country Circuit - Total: 2'00"334	TRB	1
Skull Fang	Saturn	7.665.400 / Sem Continuar	TRB	1
Sonic Jam	Saturn	Total: 7'07"74	TRB	1
Sonic R	Saturn	Resort Island - Lap: 0'16"40	Legion Gamers	2
Sonic R	Saturn	Resort Island - Total: 0'51"82	Legion Gamers	2
Sonic Spinball	MegaDrive	104.855.500	TRB	1
Soul Blade	PlayStation	Best Time: 0'03"16	Equipe Droid's	1
Speed Racer	PlayStation	S Course - Lap: 00'26"02	Equipe Misterio	2
Star Fox 64	Nintendo64	1.958	Adalberto Lachowicz	2
Star Fox	SuperNES	70.000	Glauber Regis da Costa	4
Star Gladiator	PlayStation	Best Time: 02'08"85	Equipe American Games	2
Star Wars: Masters of Teräs Käsi	PlayStation	Survival: 10 'Wins' / 02'09"01	Jackson L. Santos	1
Star Wars: Return of the Jedi	SuperNES	91.100	TRB	1
Star Wars: Shadows of the Empire	Nintendo64	Total: 0:53'39	Equipe Metroid	1
Steep Slope Sliders	Saturn	Extreme 0: 00'42"93	Legion Gamers	2
Street Fighter 2 Turbo	SuperNES	679.200 / Sem Continuar	Equipe Power Games	3
Street Fighter Alpha 1	PlayStation/Saturn	2.881.100 / Sem Continuer	Hugo Rafael S. Pompiani	1
Street Fighter Alpha 2	PlayStation/Saturn/SuperNES	9.499.300 / Sem Continuer	Jaques Dilan Pavan	2
Street Fighter Alpha 2	PlayStation/Saturn/SuperNES	Survival / 01'29"73	Leandro de Goes Maciel	3
Street Fighter Alpha 2 Dash	PlayStation	7.140.200 / Sem Continuar	Humilhation Team	11
Street Fighter Alpha 2 Dash	PlayStation	Survival / 01'06"71	TRB	1
Street Fighter EX Plus Alpha	PlayStation	5.293.100 / Sem Continuar	Humilhation Team	2
Street Fighter EX Plus Alpha	PlayStation	Survival / 99 Lutas	Jaques Dilan Pavan	2
Street Fighter EX Plus Alpha	PlayStation	Time Attack - 00'00"21	Humilhation Team	2
Stunt Race FX	SuperNES	Easy Ride: 1'24"08	Humilhation Team	2
Super Contra 3	SuperNES	9.999.999	Super Batata Games	3
Superman	MegaDrive	1.725.400	TRB	1
Super Mario 64	Nintendo64	Footrace with Koopa the Quick: 0'18"1	Edmilson Carlos Duarte	1
Super Mario 64	Nintendo64	T / 120 ★ / 2093 moedas	Nemer J. Marques Fénotelo	3
Super Mario Kart	SuperNES	Mario Circuit 1 - Lap: 0'08"89	Super Batata Games	4
Super Mario Kart	SuperNES	Mario Circuit 1 - Total: 00'53"50	Humilhation Team	2
Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars	SuperNES	Game - 37.204.470	Seguidores do Dr. Xurros	5
Super Monaco GP 2	MegaDrive	Interlagos - Lap: 0'46"94	Equipe Power Games	3
Super Street Fighter 2	MegaDrive	Score Challenge: 73.200	TRB	1
Super Street Fighter 2	MegaDrive/SuperNES	Time Challenge: 0'09"715	Equipe Power Games	3
Super Street Fighter 2 Turbo	3DO/PlayStation/Saturn	1.481.300 / Sem Continuar	Hugo Rafael S. Pompiani	1
Tekken 2	PlayStation	Survival / 999 lutas	Jaques Dilan Pavan	2
Tekken 2	PlayStation	Time Attack / 00'01"63	Humilhation Team	2
Tekken 3	PlayStation	Tekken Force: 142.800	Equipe American Games	2
Tekken 3	PlayStation	Time Attack: 1'00"05	Dupra MM & GU	1
Tekken 3	PlayStation	Survival: 203 'Wins'	Rafael Rodrigo Bueno	1
Test Drive Off Road	PlayStation	Country Road - Lap: 00'23"50	Equipe Misterio	2
Test Drive Off Road	PlayStation	Country Road - Total: 01'19"50	Equipe Misterio	2
The King of Fighters 96	PlayStation/Saturn	1.205.400	Dupra MM & GU	1
The King of Fighters 96	PlayStation/Saturn	Survivor: 05'13"10	Dupra MM & GU	1
Tomb Raider 2: Starring Lara Croft	PlayStation	Lara's Home / 0:59"2	Jackson L. Santos	1
Top Gear Rally	Nintendo64	Coastline - Lap: 1'09"62	Equipe Metroid	4
Top Gear Rally	Nintendo64	Coastline - Total: 03'34"65	Equipe Metroid	4
Top Gear	SuperNES	Las Vegas - Total: 1'00"50	Equipe Power Games	3
Turok: Dinosaur Hunter	Nintendo64	Time Challenge: 3'15"00	Equipe American Games	2
Teenage Mutant Ninja Turtles IV: Turtles in Time	SuperNES	T / 0:24'37"	Equipe Power Games	1
Teenage Mutant Ninja Turtles IV: Turtles in Time	SuperNES	Big Apple / 0:00'33"87	Equipe Power Games	1
Virtua Cop	Saturn	10.614.300	TRB	1
Virtua Cop 2	Saturn	14.038.000	TRB	1
Virtua Fighter 2	Saturn	Arcade Mode: 7'52"04	TRB	1
Virtua Racing	MegaDrive/Saturn	Beginner - Lap: 0'37"93	TRB	1
Virtua Racing	MegaDrive/Saturn	Beginner - Total: 3'12"58	TRB	1
V.R. Troopers	MegaDrive	179.500	TRB	1
Wave Race 64: Kawasaki Jet Ski	Nintendo64	Dolphin Park (Stunt) - 27.190	Fabiano P. Espinola	1
Wave Race 64: Kawasaki Jet Ski	Nintendo64	Sunny Beach - Lap: 0'18"190	Equipe Droid's	1
Wave Race 64: Kawasaki Jet Ski	Nintendo64	Sunny Beach - Total: 0'59"352	Equipe Droid's	1
Wipe Out XL	PlayStation	Talon's Reach - Lap: 0'18"6	Equipe Droid's	2
Wipe Out XL	PlayStation	Talon's Reach - Total: 1'38"7	Equipe Droid's	2
X-Men vs. Street Fighter	Saturn	5.618.600	Equipe Dura na Queda	1
X-Men vs. Street Fighter EX	PlayStation	9.999.990	Vantuir Baltt Ferreira	2
X-Men vs. Street Fighter EX	PlayStation	Survival: 23 lutas	Vantuir Baltt Ferreira	2
Zeo Power Rangers Pinball	PlayStation	33.782.355.000	Equipe Droid's	1

ATENÇÃO

Para entrar no 'Ranking' da X mande uma foto ou fita de video-cassete com o resultado e: Tire fotos desligando as luzes do local e NÃO use 'Flash'. Nos jogos de corrida só vale a 1ª pista. No entanto, nos jogos de F1, vale Interlagos. Coloque junto com o recorde seu nome, idade, jogo, modo, pista, pontuação, etc. Recordes com pontuação maxima ficarão por 3 meses, enquanto os outros ficarão 6 meses se permanecerem imbatíveis. NÃO entrarão recordes apenas 'Terminados' ou usando continues (no caso dos jogos de luta/versus).

CARTAS

Paul Mito, nosso carteiro malandro, passou o maior sufoco durante todo o mês: fugiu de cachorros loucos, paquerou as gatinhas, desafiou os X-Pilotos em centenas de partidas de futebol e, no final, como sempre, descolou um espaço na agenda pra responder às dúvidas da moçada.

RECORDES FALSOS?

E aí, X-caganeiras? Meu recorde no Star Fox 64 é 1.780 e NÃO acredito que o leitor Adalberto Lachowicz tenha feito 1.958:
1) Existem provas do recorde?
2) Por que as fotos NÃO são publicadas?

Milo Akistar Pereira
São José dos Campos - SP

X - Que negócio é esse de caganeira? Todo mundo aqui usa fralda descartável e passa talco nas dobrinhas. Agora, sobre os recordes:
1) Os recordes publicados são de verdade - TODOS são comprovadas por fotos ou fitas de vídeo-cassete.
2) Só NÃO publicamos as fotos por motivos de espaço. Tá tudo apertado!

CARTUCHO DE RAM?

Quero dar um chute no fígado dos X-pilotos e mandar beijos e safadezas para a gostosona da Nataxa Croft. Também gostaria que me tirassem umas dúvidas sobre o cartucho de RAM do Saturn:
1) O que é RAM?
2) Onde encontro os cartuchos?
3) Existem quantos modelos?

Samuel Rosa da Silva
Rio de Janeiro - RJ

X - Quase TODOS desviaram de seu chute - só o Trabuco que tá meio velhinho NÃO conseguiu. Sobre as safadezas na Nataxa, saiba que o Dr. Xurros NÃO ficou contente e contratou uns capangas pra pegá-lo na porta da escola... ugh!
1) RAM é 'Memória de Acesso Randômico' que, simplificando MUITO, é uma memória utilizada pra armazenar informações usadas rapidamente pelo jogo.
2) Procure em locadoras grandes ou naquelas que importam produtos do Japão.
3) Hummm! Oficialmente há 2 tipos: de 1 mega (SNK) e de 4 mega (Capcom). No entanto há versões piratas vendidas em camelôs e lojas 'safadas'... só que usar cartuchos de RAM piratas no console é arriscado!

CADÊ O N64DD?

Tudo quanto é revista falou sobre o N64DD pra 'turbinar' o N64 e, no final, parece que tudo foi esquecido! O que está acontecendo?

Alfredo Porto Resende
São Paulo - SP

X - Alfredo, o lançamento do N64DD já foi adiado 4 vezes e, conforme as últimas informações da Nintendo, NÃO há data para seu lançamento. Nada foi confirmado mas, segundo boatos, o aparelho NÃO será mais lançado.

DREAMCAST

Tenho dúvidas sobre o Dreamcast:
1) O console tem 64 ou 128-Bit?
2) O controle tem só 1 direcional analógico?
3) Quantos polígonos pode gerar?

Jonas Coutinho Júnior
Brasília - DF

X - Pra matar suas dúvidas e ter certeza da verdade sua única saída é a X:
1) O cérebro da máquina, SH-4, é 64-Bit RISC.
2) Por enquanto, sim! No entanto, até o lançamento, pode haver modificações no visual e acessórios.
3) Pode gerar 3.000.000 de polígonos.

DESENHOS?

Mandei um desenho INCRÍVEL do Homem-Aranha com o Venon - MUITO melhor que o dos outros leitores. Só que NÃO o vi publicado na X e NÃO pude concorrer ao Nintendo64. Qual é a de vocês?

Washington Ellyseu Maia
Recife - PE

X - Calma aí, Washington! Na edição NÃO há espaço pra TODOS que chegam à redação - e olha que 24 desenhos é bem mais que o visto em qualquer outra revista.
Pois é, malandro, acontece que seu desenho deixou de ser publicado por outro motivo: trata-se de uma cópia (xerox colorida, pra falar a verdade) de uma capa de revista em quadrinhos da própria Marvel. Logo, se fossemos premiar alguém pela arte, seria o desenhista lá dos EUA.
Então, malandros de plantão, fiquem sabendo que a X deixará fora da disputa TODOS os desenhos que NÃO forem dos próprios leitores. Sejam menos preguiçosos e ponham a imaginação pra trabalhar.

M2?

Sou uma fã do console 3DO e queria saber como andam as coisas pelo lado do M2, o videogame que traria a nova geração do 3DO. Gostaria de saber o que a Panassonic está fazendo.

Fabiana Helenice Rabelo
Curitiba - PR

X - É, Fabi, o console 3DO deixou uma legião de fãs mas, apesar de ter comprado o projeto do M2 por 100 milhões de dólares, a Panassonic NÃO deverá lançar um novo videogame com o sistema. Por enquanto, o tal M2 está sendo desenvolvido para fins educacionais - e talvez NUNCA seja lançado no mercado.

DICAS POR TELEFONE

E aí, X-trábicos! Gostaria de saber como faço pra obter dicas por telefone dos consoles da Nintendo, Sega e Sony.

Carlos Santana Terra Nova
Belo Horizonte - MG

X - Bom, a Sony NÃO lançou o console no país e, portanto, NÃO possui esse seviço. Entretanto, pra descolar truques maneiros para os consoles da Nintendo e Sega, ligue:
Nintendo Power Line: (011) 814-8505
Sega Tec Toy Hot Line: (011) 861-3533

FECHEI UM NEGÓCIO!

Brigadão, X! Graças aos 'Classificados' da revista comprei um Nintendo64 e NÃO preciso mais alugá-lo na locadora.

Valesca Binotti Guian
Porto Seguro - BA

X - Parabéns, gatinha! Desejamos felicidades à você e pedimos desculpas ao dono da locadora que perdeu as locações do aparelho... He! He! He!

Agradecimentos

A equipe do X agradece a TODOS pelas milhares de cartas e "presentes exóticos" que chegam todos os meses... ficamos MUITO felizes pela participação e sentimos NÃO poder atender a TODOS.

E aí, mano?

X-termine as dores de cabeça! Mande cartas, reclamações, sugestões, dúvidas, chocolates, casquinhas de ferida, dentes de ouro, carrapatos, pulgas, fios de cabelo tingido... bagunce a galera X e divirta-se com a revista mais quente do Brasil!

Classificados

Vendo. SuperNES, 1 Super GameBoy (adaptador), 5 jogos.
Junior (011) 43305485 / São Bernardo Do Campo - SP
luizfaias@uol.com.br

Vendo. Nintendo64, 1 controle. R$ 280,00.
Eduardo Vinicius (011) 4583548 / São Bernardo do Campo - SP
mithio@uol.com.br

Troco. Jogos p/ Nintendo64: Extreme-G, Super Mario 64.
Renato Silva Neves (019) 4581557 / Santa Bárbara D'Oeste - SP
addicted@dglnet.com.br

Vendo. Nintendo64, 2 controles, 1 Controller Pak (Memory Card), 1 Rumble Pak, 3 fitas. R$ 550.
Luiz Eduardo Bettega
wolf@revolta.com.br

Vendo. 14 jogos p/ MegaDrive.
Antonio Carlos Cruz
tucal@e-net.com.br

Vendo. Jogo de Nintendo64: Wave Race 64: Kawasaki Challenge, Pilotwings 64. Aceito troca por WCW vs NWO: World Tour.
rafaelanjos@openlink.com.br

Vendo. MegaDrive, 3 controles (1 normal; 2 com 6 botões), 8 jogos. Aceito troca por PlayStation c/ 1 controle, 1 CD.
Bruno Christian (061) 3475139 / 2730070
fac@brnet.com.br

Vendo. Mega Drive, 3 controles, 1 jogo. R$ 140. Aceito troca por jogos p/ Nintendo 64.
João Geraldo (019) 4651505
qi@acia.com.br

Vendo. MegaDrive, 2 controles (1 normal; 1 com 6 botões), 14 jogos. R$ 350.
Gustavo Sousa (011) 8299866 / São Paulo - SP
gustavo@wm.com.br

Vendo. Jogo: Tunnel B1 p/ Playstation. R$ 50.
Gustavo Sousa (011) 8299866 / São Paulo - SP
gustavo@wm.com.br

Vendo. Saturn, 2 controles, 1 pistola, 7 jogos. R$ 700.
Thiago (021) 2702350 / Rio de Janeiro - RJ
bru@ccard.com.br

Vendo. NeoGeo, 2 controles, 2 fitas. R$ 220.
Thiago (021) 2702350 / Rio de Janeiro - RJ
bru@ccard.com.br

Vendo. SuperNES, 28 jogos (R$ 35 cada).
Gil Lucena de Paulo Afonso (068) 2244746 / Rio Branco - AC
lucena@mdnet.com.br

Vendo. NeoGeoCD, 2 controles, 4 jogos. R$ 250. Aceito troca por outro videogame.
Cleber (011) 4545989 / Santo André - SP
joao.roberto@mandic.com.br

Vendo. Jogos p/ Nintendo64: Bomberman 64, Diddy Kong Racing, Snowboard Kids, Super Mario 64, Yoshi's Story. Aceito troca.
Cleber (011) 4545989 / Santo André - SP
joao.roberto@mandic.com.br

Vendo. Volante c/ pedal p/ Nintendo64. Aceito troca.
Cleber (011) 4545989 / Santo André - SP
joao.roberto@mandic.com.br

Troco. SuperNES, 2 controles, vários jogos por Saturno ou PlayStation.
Sondro (011) 8344818
vagsan@sit.com.br

Vendo. Jogos p Nintendo64: Star Fox 64, Super Mario 64 (R$ 80 cada).
Axel Giorni
axelbg@canal-1.com.br

Vendo. SuperNES, 1 controle, 1 adaptador, 13 jogos. Aceito troca.
Daniel (045) 5221453
japan@foznet.com.br

Vendo. Acessórios, 1 jogos p/ MegaDrive. Aceito troca.
Daniel (045) 5221453
japan@foznet.com.br

Vendo. Saturn, 1 controle, 7 jogos. R$ 250. Aceito troca.
Cleber (011) 4545989 / Santo André - SP
joao.roberto@mandic.com.br

Vendo. Saturn, destravado, 1 cartucho de 4MB RAM, 2 controles, 8 jogos. R$ 250.
Elmo Medeiros (084) 9823087 / Natal - RN

Vendo. Jogos p/ PlayStation: Gradius Deluxe Pack, Parodius Wars, Porsche Challenge, The Crow (R$ 7 cada).
Paulo Henrique (067) 4212217 / Dourados - MS

Troco. Jogos p/ Saturn: Black Fire, Nights: Into Dreams, Sega Touring Car Championship.
Rudnei / Guaiba - RS
Rua C2, 114, Cohab, CEP 92500-000

Troco. Jogo p/ Saturn: Worldwide Soccer.
Luciano Barbosa Silva (061) 3852326 / Gama - DF

Vendo. SuperNES, 2 controles, 14 jogos. R$ 250.
Marcio (011) 2067405 / São Paulo - SP

Vendo. Nintendo64, 1 controle. R$ 200.
Luis Fernando (011) 4601165 / Mogi das Cruzes - SP

Vendo. SuperNES, 2 controles, 5 jogos. R$ 100.
Bruno (021) 5679497 / Rio de Janeiro - RJ

Troco. Jogo p/ Nintendo64: Aerofighters Assault.
Esequiel Júnior (011) 55151150 / São Paulo - SP

Vendo. Nintendo64, 1 controle, 3 jogos. R$ 380.
Rafael (011) 8359858 / São Paulo - SP

Vendo. MasterSystem, 2 controles (1 normal; 1 turbo), 3 jogos (1 embutido). R$ 70.
Luis Fernando da Rosa (035) 4341601 / Itapeva - MG

Compro. PlayStation, 2 controles. R$ 230. Pagamento facilitado.
Fábio Eugênio de Lima / Várzea Paulista - SP
Rua Embú, 410, CEP 13220-000

Clube. Gamemaster / Campos do Jordão - SP
Serviços: carteira de associado, jornal, dicas, sorteio de jogos.
Sistemas: GameBoy, Nintendo, SuperNES, Nintendo64, MasterSystem, MegaDrive, PlayStation.
Requesitos: Enviar envelope selado p/ resposta.
Caixa Postal 343, CEP 12460-000

Clube. Nintendo Total / Rio de Janeiro - RJ
Serviços: equipe, jornal, dicas, recordes nacionais e estrangeiros.
Sistemas: GameBoy, Nintendo, SuperNES, Nintendo64.
Requesitos: Enviar envelope selado p/ resposta.
Rua Teixeira de Melo, 42, apto 202, CEP 22410-010

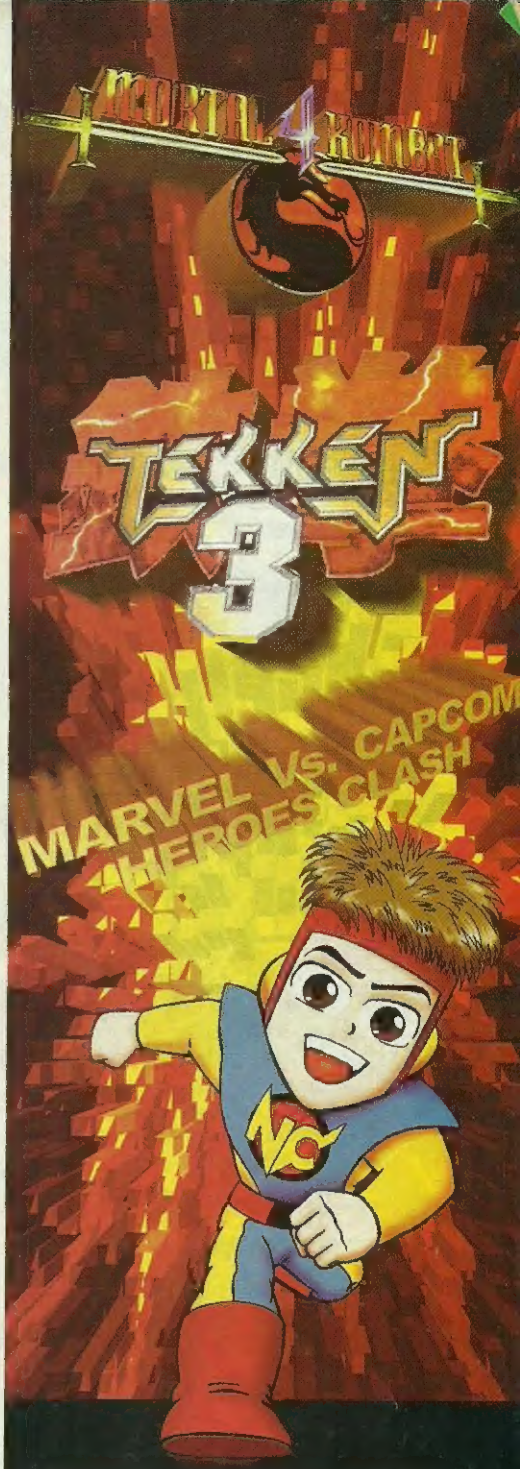
Desafio. TODOS os leitores a fazerem desenhos para a seção X-Traço. A tarefa é desenhar jogos nos estilos: aventura, ação, RPG.
Thiago Bryant Millo Gino / São Paulo - SP

Desafio. TODOS os leitores a fazerem recordes para Nintendo64, Saturn, PlayStation para a seção Ranking.
Marcelo Alcunha Mendes Santíssimo / Teresina - PI

Atenção. A revista NÃO se responsabiliza pelos negócios dessa seção. Caso seja menor de idade, fale com um responsável antes de fechar um acordo. NÃO se esqueça de colocar o prefixo (DDD) do telefone, o endereço completo, nome, e-mail... tudo legível!

• Para anunciar nos 'Classificados' e realizar seus negócios, escreva ou envie e-mails pra galera da X:

game-x@game-x.com.br



• Aceitamos todos os cartões de crédito
• Entregas com MOTOQUEIRO na grande São Paulo
• Temos todas as marcas de Games e Arcades
• Despachamos, via Sedex, para todo o Brasil

IMPORTADORA NC
games & arcades
Fone:(011) 6971-2457
(011) 267-2706
Fax/fone:(011) 6959-1157

XTRAÇO

Nataxa Croft

PREMIADO

O desenho premiado leva pra casa um Nintendo64 novo.
Cortesia da NC GAMES - a fornecedora oficial de jogos para a X.

Gex, o lagarto malandrão, faz pinta de galã sob as luzes da cidade... ele tá sorrindo porque acabou de descolar um Nintendo64 ao seu criador... Yesss!
Humberto José
Governador Valadares - MG

Hummm! Parece que Ryu também foi uma vítima do fatal Akuma... agora quem é que vai encarar o lutador com cabelos estranhos e cara feia?
Sergio Nascimento Grecco
São Paulo - SP

Pelo jeito a galera está mesmo caindo de paulada em X-Men vs. Street Fighter - agora são Akuma e Wolverine que se desentendem e soem na mão.
Tiago Moraes
Joinville - SC

Mario, Sonic e Crash juntos? Já imaginaram os estragos que fariam a seus inimigos... essa turma NÃO é brincadeira!
Antônio (Equipe PSX)
Recife - PE

Shang Tsung (Mortal Kombat) virou um dos maiores assassinos do pedaço desde seu rejuvenescimento... o safado pode se transformar em qualquer um de seus inimigos e ainda suga a alma de suas probres vítimas fatais!
Emmerson Pinheiro Xavier
Fortaleza - CE

Megaman X, conhecido como Rockman X no Japão, dá uma aquecida em seu Mega Buster e prepara-se pra enfrentar outra penca de inimigos espalhados pelas páginas da X... lá vem a galera do mal!
William Coelho Fulgencio
São José dos Campos - SP

Ryu vs. Shuma Gorath chegam direto das pancadarias de X-Men vs. Street Fighter para as páginas da X... pelo jeito vai rolar MUITA porrada e "Combo" pela redação e cabeças vão rolar pelo chão... Ai! Ui! Que violência!
Júlio César Santana de Amorim
Goiatuba - GO

Quem é que vai encarar a força mística de Yun (Street Fighter). Se sozinho o cara já é o maior espancador do pedaço, imaginem quando se junta a seu companheiro nervosinho... fica PAULEIRA pura e os inimigos só tem a reclamar... haja magia pra encarar esse malandro!
Ronderson Santos Fonseca
Rio Claro - RJ

Vega vs. Goro (Street Fighter vs. Mortal Kombat) - já pensou nas fabricantes se juntando pra criar um "crossover" desses jogos... DEMAIS!
Francisco Alexandre L. Batista
Ubatuba - SP

Sean, o brasileiro que estreou em Street Fighter 3, prepara-se pra mais um duelo nas páginas quentes que o aguardam na X!
Marcio Viagnoli de Lima
Rio Grande - RS

X + Leitores = 30 desenhos! Pois é, gente, agora mostramos 3 dezenas de artes dos Xmaníacos... e ainda descolamos 1 Nintendo 64 novinho para o melhor desenho conforme a opinião da galera da redação... eta!

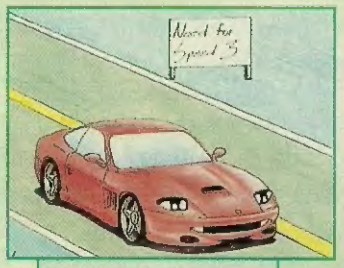
Genilson Rogério Lucas
Patolina - PR

Thômas dos Santos
Piçarras - SC

Valdecir C. Patrocinio
Vitória - ES

Jonhy Clayton Neves Ciriaco
São Vicente - SP

Cesar Nascimento Grecco
São Paulo - SP



Marcos Hiroyuki Nakasone
Santo André - SP

Ronilson Alan de Oliveira
Atibaia - SP

Marcelo Bertholdt Aymene
Cachoeirinha - RS

Francisco Alexandre L. Batista
Ubatuba - SP

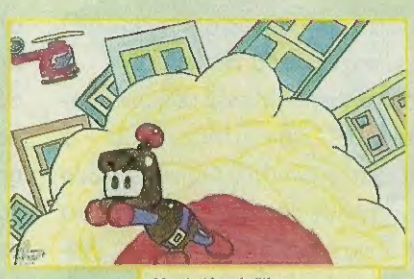
Orlando Alves do Nascimento
São Paulo - SP

Genaro Luigi Zandonai
Sapucaia do Sul - RS

Júlio César Santana de Amorim
Goiatuba - GO

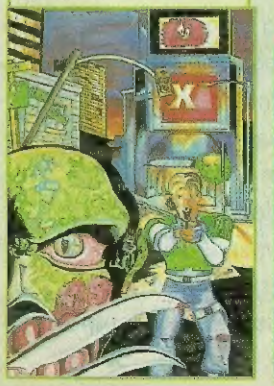
Tiago Moraes
Joinville - SC

Eduardo Schiffer Fernandes
Rio de Janeiro - RJ



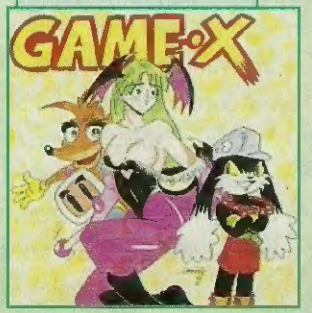
Marcio Alves da Silva
São Paulo - SP

Sergio Nascimento Grecco
São Paulo - SP



Antônio Marques de Medeiros
Ceilândia - DF

Marcio Zamini
Bauru - SP



Antônio Marques de Medeiros
Ceilândia - DF

Sandro Reis
Rio de Janeiro - RJ

GAME PRESS

Pra comprovar a verdade - que está na X - nosso agente secreto foi aos confins da Internet e documentos oficiais das empresas envolvidas com o Dreamcast e traz a verdade sobre a quantidade de "Bit" do console... aliás, MUITO mal explicada pela Sega.

Agente-X

Nintendo: Novos Departamentos

A sede da Nintendo norte-americana, na cidade de Redmond, estado de Washington, está criando um novo departamento responsável exclusivamente pela produção de jogos desenvolvidos junto à outras "Softhouses" (chamado Nintendo Software Technology Company). Pra integrar a equipe do novo setor estão sendo contratados profissionais graduados no DigiPen Institute of Technology - uma espécie de universidade de ponta especializada em tecnologia de games e aplicativos.

Só pra lembrar o quanto isso é bom, vai uma lista com alguns jogos feitos desse modo: Star Fox, Pilotwings, Super Mario RPG: Legend Of The Seven Stars, Donkey Kong Country 1, 2 e 3 (SuperNES); Pilotwings 64, Kobe Bryant in NBA Courtside, Diddy Kong Racing, Ken Griffey Jr. Major League Baseball, Banjo-Kazooie (N64)... entre vários outros.

N64DD: Vida ou Morte?

Ele já foi chamado 64DD, Disk Drive, Bulkie Drive e N64DD... mas agora parece estar sendo chamado para a linha a fuzilamento. Isso porque, segundo vários correspondentes de revistas americanas e 2 jornalistas do Japão, o aparelho NÃO será mais lançado pela Nintendo.

Pois é, galera, segundo esse pessoal - geralmente MUITO bem informado - a Nintendo está largando o projeto de lado e cuidará apenas dos lançamentos para N64 e do novo projeto de console da empresa (que ainda deve demorar pra ser lançado).

Bom, ainda NÃO há nenhuma afirmativa disso pela própria Nintendo mas, se o mercado japonês continuar respondendo mal aos investimentos da Nintendo, o aparelho NÃO será lançado. Só pra lembrar, em fevereiro Howard Lincoln disse que a empresa só tinha previsão de lançamento do N64DD caso fossem vendidos mais de 7 milhões de N64 no Japão - até agora são menos de 4 milhões.

Nintendo: um novo console!

O presidente da Nintendo nos EUA, Howard Lincoln, confirmou que a grande "N" está desenvolvendo um novo console em conjunto com a empresa "ArtX" - instalada no Vale do Silício, estado da Califórnia. O comunicado se deu através de uma entrevista à rede de televisão CNN, acabando com as suspeitas já levantadas a meses atrás.

A ArtX foi fundada a pouco mais de 2 anos por ex-funcionários da SGI que estavam diretamente ligados ao projeto do N64 e, segundo a Nintendo, a ArtX possui os melhores engenheiros em gráficos 3D do mundo.

Pois é, junto com a Nintendo e a ArtX, também continua a Silicon Graphics no apoio e, acreditem se quiser, pode estar entrando a Microsoft - numa parceria semelhante a feita com o Dreamcast - só que com tecnologia mais avançada.

Até agora o nome do projeto é conhecido como "Nintendo 2000" mas, conforme ocorrido com o "Projeto Reality" (que deu no Nintendo64), o nome deve ser poderá ser totalmente diferente.

Obs.: A data especulada para o lançamento do aparelho é dezembro de 2000 no Japão.

ERRAMOS

- Tivemos apenas alguns pequenos erros de português e só (no entanto, seria mais orgulhoso dizer que nem isso tínhamos errado... mas tudo bem).
- Por mancada da gráfica, 5% das revistas distribuídas por todo o Brasil saíram com páginas trocadas. Pedimos pra que os leitores prejudicados entrem em contato com a Trama Editorial Ltda. pra solucionar o problema.

Dreamcast nos Arcades

A Sega anunciou que uma de suas divisões está produzindo uma versão do Dreamcast para arcades. Segundo a empresa, com a nova máquina é possível reduzir os custos dos fliperamas em até 4 vezes e ainda gerar 25% mais polígonos que as versões com o poderoso Model 3. Caso o projeto prossiga com sucesso as conversões dos arcades para os console caseiro poderão ser quase imediatas (em questão de dias) e NÃO haverá perdas de qualidade nos jogos... Yesss!

O VMS (Sistema de Memória Visual) do Dreamcast deverá ser lançado pouco antes do console da Sega e, além de Memory Card, terá funções ainda NÃO reveladas.

Na cama com o Dreamcast

Pra deixar os Xmaníacos mais íntimos ao console de 64-Bits da Sega relatamos algumas informações básicas sobre o aparelho:

- Dreamcast é o nome oficial e definitivo.
- A abreviação oficial do console é 'DC'.
- Será lançado 20 de Novembro de 1998 no Japão.
- Será lançado no resto do mundo em 1999.
- O preço inicial é de 29.800 yen (em torno de 250 dólares).
- Rodará CDs (inclusive de alta densidade).
- Estão programadas 5 títulos para o lançamento
- O 'Design' do aparelho e acessórios podem mudar.
- Há mais de 40 empresas desenvolvendo jogos para o sistema.

TIRANDO DÚVIDAS

O Dreamcast tem causado MUITA confusão entre os gamemaníacos e, principalmente, entre as revistas do Brasil. Então, pra tirar de letra e comprovar de vez a verdade sobre o console, a X foi ao fundo do poço e pegou as informações das fontes (Hitachi, VideoLogic, NEC) - parceiras da Sega na produção do aparelho... veja o resultado:

- O CPU SH-4 tem 64-Bit RISC.
- A "performance" de 128-Bit (Bus) é só para os "Floating Points".

Obs.: *"Floating Points" é um termo técnico que, grosseiramente falando, são informações necessárias para os cálculos das imagens em processamento.*

- O processador gráfico, PowerVR (2ª geração) pode gerar MAIS de 3 milhões de polígonos.
- O aparelho processa "Floating Points" 4 vezes mais rápido que o Pentium II 266 - NÃO é 4 vezes mais que o Pentium 3 da Intel, como a revista cheia de agitAÇÃO afirmou.
- Para comprovar as informações, consulte os "Sites" oficiais:

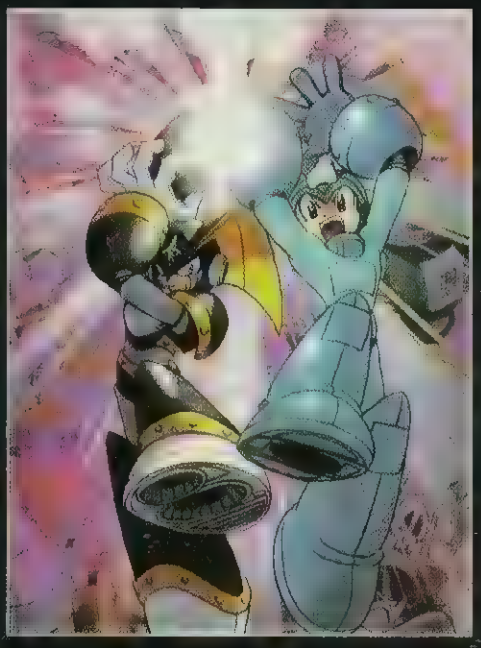
Power VR ..... www.powervr.com
NEC Electronics Inc. .... www.nec.com
Hitachi ..... www.hitachi.com

VOCÊ SABIA

A Sega gastou em torno de 500 milhões de dólares para desenvolver o Dreamcast e todo seu projeto de produção. Isso é uma grana ANIMAL e representa 1/6 do valor TOTAL da empresa no mercado (3 bilhões de dólares). Com isso, estaremos sendo cúmplices do maior projeto do mundo dos videogames já visto n história... uma loucura!

MUITO mais sobre o Dreamcast e outras novidades que estão para chegar você ficará conhecendo na próxima edição... estaremos mostrando como de fato funciona o aparelho da Sega por dentro e revelando os segredos que ninguém mostrou... a verdade é aqui!

ROCKMAN & FORTE



ROCK'N ROLL E FORTE!

O robô mais famoso dos games está de volta numa aventura onde o perverso Dr. Willy, acreditem, se aliou a Dr. Light para enfrentar o safado do King um robô espertíssimo que roubou os planos e projetos dos 2 cientistas e criou um exército "Hi-Tech" pra tentar dominar o mundo.

Pois é, moçada, estamos enfrentando forças malignas novamente mas, trazendo novidade, agora pode-se optar entre se aventurar com: Megaman (Rockman no Japão) ou Bass (Forte no Japão)... cada um com seu próprio cachorro biônico: Rush e Gospel, respectivamente.

Durante a ação cada personagem precisará enfrentar os perigos de maneiras diferentes, usando e abusando de suas habilidades específicas. Além disso, também será preciso recolher parafusos pra equipar-se na loja do robô, Auto, e encontrar CDs escondidos pelos cenários (100 no total) para recuperar o arquivo de registro com inimigos e amigos enfrentados pelo herói.

DICA: Com Forte você tem o tiro mais fraco, porém tem a vantagem de poder dar um pulo duplo, basta apertar duas vezes o pule (B)

DICA: Pra dar um tiro 3X mais forte que o tiro normal, segure o botão de tiro (Y) por um tempo e depois solte. (Somente com Rockman)

DICA: Sempre que você for cair em um buraco e você estiver ao lado de uma plataforma, dê um pause no jogo e escolha a arma "Lightning Bolt". Ao despausar, fique apertando rapidamente o botão de tiro, dando um raio, você ainda tem um pequeno impulso pra poder ir para o lado.

LET'S ROCKMAN

Trazendo MUITOS elementos de sua aventura anterior há 2 chefões já bem conhecidos pelo robô azul: Astro Man e Tengu Man, além de outros 6 inéditos: Cold Man, Ground Man, Burner Man, Pirate Man, Dynamo Man e Magic Man – sem contar os inúmeros sub-chefes espalhados pelos cenários – sem dúvida, a mais difícil aventura de toda a série.

É, mas nem tudo é pedreira! Com o decorrer da ação, os heróis podem ainda garantir-se com a participação de Roll, Auto, Beat, Eddie "Flip-Top", Blus, Protoman... vários companheiros pra quebrar um galhão e entrar na farra!

Inimigo	Use	Ganhe
Cold Man	"Lightning Bolt"	"Ice Wall"
Astro Man	"Magic Card"	"Copy Vision"
Ground Man	"Remote Mine"	"Spread Drill"
Burner Man	"Ice Wall"	"Wave Burner"
Pirate Man	"Wave Burner"	"Remote Mine"
Dynamo Man	"Copy Vision"	"Lightning Bolt"
Tengu Man	"Spread Drill"	"Tengu Blade"
Magic Man	"Tengu Blade"	"Magic Card"

DICA: Pra comprar os itens na loja você precisa de para-fuso, eles são encontrados no meio das fases, é só procurar.

DICA: Pra dar rasteira com Rockman basta colocar pra baixo ou diagonal e apertar o pula, com Forte, dê dois toques rapidamente no direcional para o lado que você quer (→→ ou ←←).

DICA: Sempre que suas armas especiais estiverem quase sem munição, volte pra primeira tela e fique na parte dos parafusos destruindo-os, lá você pega tudo o que precisa.

1ª Fase

• Apenas tome cuidado com o vento durante a chuva e com as labaredas de fogo.

• **Chefe:** Pule e descarregue tiros no meio da sacana pra acertar o centro dele. Pra fugir, apenas pule sobre as bolas uma a uma.

Cold Man

• Encoste na esquerda e fique atirando. Então, salte quando ele jogar barreiras de gelo e, quando o coitado pular para a esquerda, passe para o outro lado, atire nele e destrua a nuvenzinha.

Astro Man

• Atire somente na parte superior (qualquer lugar usando o "Magic Card"). No início, pule e acerte-o, detonando-o sempre que descer e fugindo dos rasantes com rasteiras. Quando voar de um lado ao outro e invocar os clones, atire no momento em que começar a descida e solte uma rasteira pra alcançar o outro lado.

Ground Man

• Atire sem parar e, quando penetrar no teto, espere até que se aproxime e passe com uma rasteira pra alcançar o outro lado.

Burner Man

• Solte um bloco com o "Ice Wall" e empurre-o no inimigo parado. Quando o oponente correr, use pulos pra fugir e, quando ele soltar bombas ou labaredas pelo braço, mantenha distância e atire em segurança. Caso "Burner Man" pule e gire use rasteiras pra fugir.

Pirate Man

• Dê rasteiras quando a água abaixar e o inimigo ir de um lado ao outro. Use o "Wave Burner" ara imobilizá-lo e aproveite para atirar no salafrário, pulando as bombas sempre que necessário.

Dynamo Man

• Atire sem parar e pule as bolas: alta, pulando; média, rasteira; e baixa, atirando. Depois disso, dê uma rasteira para o canto pra fugir do raio. Procure SEMPRE destruí-lo o mais rápido possível pra NÃO deixá-lo recarregar a energia.

Tengu Man

• Use o "Spread Drill" pra fazê-lo cair e, quando ele voar de um lado ao outro, ataque-o fugindo dos rasantes e furacões usando-se o pulo.

Magic Man

• Atire por cima e, quando ele correr, pule por cima. Caso o inimigo atire, pule e dê uma rasteira. Agora, quando o sacana jogar cartas, pule pra fugir e NÃO ser drenado. Ah! Também lembre-se de que ao pular o inimigo pode arremessar um ovo.

Teste de Bônus

Agora é preciso bolar maneiras pra apanhar os itens especiais e prosseguir... confira as armas necessárias pra completar os "quebra-cabeças".

ESQUERDA	DIREITA
"Lightning Bolt"	"Magic Card"
"Ice Wall"	"Wave Burner"
"Spread Drill"	"Remote Mine"
"Tengu Blade"	"Copy Vision"

Castelo do Dr. Willy

• O castelo do vilão é osso duro de roer. Fases cabeludas, MUITO desafio e 5 chefões antes de enfrentar o próprio Dr. Willy. Confira como detonar os mestres:

1º Andar

• **1º Mestre:** Pra vencer o macaco suba na plataforma à esquerda, abaixe-a e acione o canhão à direita, atirando na cabeça e tomando cuidado pra NÃO cair na lava. Assim, atire na plataforma SEMPRE que o chimpanzé aparecer e, se ele atirar, pule e atraia o projétil para cima. Deixando o canhão abrir, é preciso pular pra fugir dos mísseis. Use "R. Buster" ou "Copy Vision".

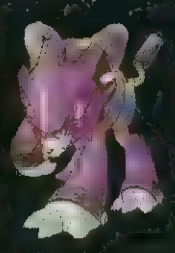
2º Andar

• **(1ª parte)**

• **2º Mestre:** Destrua o tanque acertando 3 locais: alto, soltando "Remote Mines" e acionando-as quando abrir pra soltar bombas; frente, deixando um "clone" ao usar o "Copy Vision" na direção do olho; e traseira, esperando até que a porta se abra soltando inimigos subindo a escada e descarregando o tiro normal.

• **(2ª parte)**

• **3º Mestre:** Memorize a distância das plataformas e siga pulando. Acerte o "cérebro" na parte superior, destrua as mãos que o malandro solta e evite acertar as bolhas com lanternas. Seu objetivo é estourar o ponto vermelho que fica atrás da proteção. Use "Remote Mines" ou "R. Buster".



• **(3ª parte)**

• **4º Mestre:** Só atire quando ele abrir a guarda e permaneça no canto esquerdo agüentando King por um tempo. Pra fugir da seqüência de "Xs": 1º, pule; 2º, pule; 3º, rasteira; 4º, pule; 5º, rasteira. Caso esteja com Forte, apenas pule TODOS. Lute novamente após o aparecimento de Protoman ou Blus e desta vez, quando o cara pular de um lado ao outro, ao soltar o tiro laser, use a rasteira e, contra o ataque das machadadas, use pulo.

• **5º Mestre:** Fique sob a plataforma quando soltar bombas e atire na parte de vidro para feri-lo. Lembre-se também de usar o "Lightning Bolt" SEMPRE que o ponto vermelho aparecer. Procure manter-se na plataforma (Megaman), atirando pra destruir as bolas azuis e, quando escutar um barulho diferente, fuja pra baixo pra escapar da corrida com soco. Com Forte, use pulos duplos.

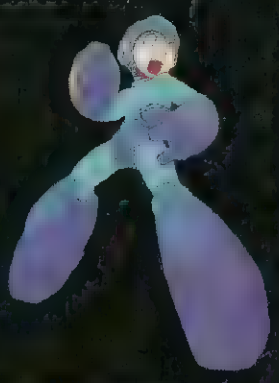
3º Andar

• Passando por uma espécie de "Endurance", será preciso encarar os 8 robôs nessa mesma fase... olhe a ordem: Cold man, Astro man, Dynamo man, Pirate man, Burner man, Magic man, Ground man, Tengu man.

Dr. Willy

• **(1ª parte)**

• **Willy:** Protegido na nave, acerte o vidro pra ferrar Dr. Willy. Contra os mísseis, pule e atire e, quando ele voar para cima, dê uma rasteira à esquerda. Caso ele ataque com uma serra, pule à frente, dê uns 2 segundos e pule pra trás. Detone tudo e Willy voltará numa navezinha.



• **(2ª parte)**

• **Willy:** O velhote volta numa nave menor que fica desaparecendo. Lembre-se que só é possível atingi-lo no vidro da cabine. Lembre-se que Willy tem 3 ataques: contra os 8 tiros giratórios, pule ou dê rasteira pra fugir; contra os 4 projéteis teleguiados, basta dar uma rasteira; contra as naves perseguidoras, pule ou dê rasteiras pra fugir e atire pra destruí-las. Ufaaa!

BANJO-KAZOOIE

AVENTURA FANTÁSTICA!

Gruntilda, uma bruxa feiosa, perguntou ao seu caldeirão mágico se existia alguém mais bela que ela. O caldeirão respondeu que sim: "Tooty era a mais bela de todas". A aventura começa quando a velha rapta a pequena e leva-a a seu castelo. Agora, na pele peluda de Banjo, com a ajuda do pássaro Kazooie, você terá de resgatar a irmã caçula do urso passando por 9 mundos cheios de quebra-cabeças e segredos, inimigos muito loucos e muita ação pela frente... grande aventura!

O URSO E SEUS AMIGOS

Pra avançar na aventura e abrir TODAS as portas do castelo da bruxa, Banjo precisará desvendar quebra-cabeças, descobrir passagens secretas, encontrar itens especiais, aprender mais de 20 movimentos com o Mr. Mole, transformar-se em outras coisas (formiga, crocodilo, abelha, leão-marinho e abóbora) com a ajuda da magia "Vodoo" do feiticeiro Mumbo e ainda enfrentar sérios desafios ao lado do amigo Kazooie.

DICA: *O melhor final só aparece ao pegar 100 notas musicais e 10 peças de quebra-cabeça em TODAS as fases.*

DICA: *Escute a fada Bruntilda. Suas fofocas ajudam no "Grunty's Furnace Fun".*

DICA: *Pegue o máximo de notas musicais que puder, pois algumas portas só abrem após um certo número delas.*

DICA: *Pra fugir do tubarão Snacker, nade pela superfície e use o pulo duplo.*

DICA: *Destrua os inimigos e pegue os favos de mel só quando precisar.*

DICA: *Após pegar a peça no castelo de "Treasure Trove Cove", volte à casa de Banjo em "The Spiral Mountain" e olhe o quadro de Mr. Mole pra entrar num "Mini Game" e descolar códigos para o castelo de "Treasure Trove Cove".*

DICA: *TODOS os inimigos podem ser detonados com ovos, pulos esmagadores e bicadas. As exceções ficam no boneco de neve (destruído com o ataque aéreo); e com os indestrutíveis: touro e planta carnívora.*

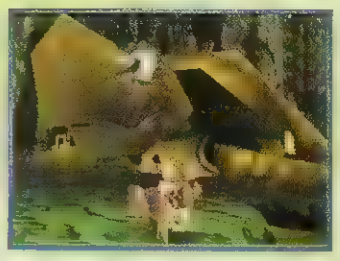
DICA: *Procure pelas caveiras de Mumbo espalhadas pelos mundos - lembre-se que, mesmo transformado, o herói pode sair da fase e explorar "Gruntilda's Lair".*

DICA: *No "Grunty's Furnace Fun" use as cartas lembre-se de que os melhores locais pra soltar as cartas coringa são as caveiras - pois perdendo-se esse desafio é morte na certa.*

DICA: *O caminho que apresenta menos perigo é pelo lado esquerdo - mas é preciso estar atento às imagens, curiosidades e sons do jogo pra vencer.*

Gráfico	★★★★★
Música	★★★★★
Desafio	★★★★★
Diversão	★★★★★
Controle	★★★★★
Fabricante	Rareware
Estilo	Aventura/Plataforma/3D
Fases	11
Jogadores	1
128	Controle
Analógico	Joystick/Freme

www.banjo-kazooie.com
www.rareware.com



• THE SPIRAL MOUNTAIN

- Mr. Mole:

1. Por toda parte.

- Honeycombs:

1. Debaixo da ponte de madeira.
2. Sobre a árvore, próximo aos campos amarelos.
3. Perto da casa de Banjo, detonando os obstáculos no jardim.
4. Amasse os 4 pedregulhos.
5. Suba os tocos de árvore.
6. Nas plataformas da cachoeira.

• MUMBO'S MOUNTAIN

- Mr. Mole:

1. Perto da casa de Mumbo.
2. Em volta das paredes de pedra.
3. Pegue a laranja na copa da árvore do gorila Conga e dê à Chimpy.

- Jiggies:

1. Nos pilares de pedra.
2. No olho da casa de Mumbo.
3. Faça o gorila Conga jogar laranjas nos quadrados em volta.
4. Lance ovos em Conga.
5. No início, numa plataforma à direita.
6. Destruindo uma das casas perto da caveira.
7. Dando uma laranja à Chimpy.
8. Na caverna da formiga (transformado).
9. Atire ovos na boca dos totens próximos à casa de Mumbo.
10. Pegue 5 "Jinjos".

- Gruntilda's Switch:

1. Numa plataforma perto de Conga, o gorila.

- Honeycombs:

1. Debaixo d'água, no buraco na montanha.
2. Subindo no último totem, próximo à casa de Mumbo.

• TREASURE TROVE COVE

- Mr. Mole:

1. No alto, próximo ao navio, subindo os caixotes.
2. No topo do navio.

- Jiggies:

1. Pegue os 2 tesouros do pirata: entrada ao lado do navio; entrada no chão do navio.
2. Pule esmagando TODOS os "X" e vença o baú secreto na ilha.
3. Na montanha, no fundo do lago com o peixe explosivo.
4. Num dos buracos da ponte de pedra, dentro do baú.
5. No topo da montanha, no farol.
6. Próximo às 3 escadas, no final das plataformas laterais.
7. Dentro de Nipper, o ermitão.
8. Próximo ao navio, subindo os caixotes, na plataforma. Atire 2 ovos no balde, entre no castelo e escreva BANJOKAZOOIE.
9. Voando, no buraco da caverna.
10. Pegue 5 "Jinjos".

- Gruntilda's Switch:

1. No topo da montanha, no farol.

- Honeycombs:

1. Na água, seguindo pela parede.
2. Próximo aos 2 baús gigantes, na caixa boiando no mar.

• CLANKER'S CAVERN

- Mr. Mole:

1. Na sala, acima botão para voar, dentro de Clanker.

- Jiggies:

1. Vença o desafio no tubo atrás de Clanker.
2. No túnel abaixo do tubo com o desafio.
3. Solte a corrente sob Clanker.
4. Suba usando o parafuso na cabeça de Clanker.
5. Desça pelo buraco na cabeça de Clanker e acerte o "Switch".
6. Dentro de Clanker, passe pelas lâminas.
7. Dentro de Clanker, pegue TODOS os anéis verdes.
6. Dentro de Clanker, passando pelas lâminas.
9. Arranque o dente dourado de Clanker e entre.
10. Pegue 5 "Jinjos".

- Gruntilda's Switch:

1. Desça pelo buraco na cabeça de Clanker.

- Honeycombs:

1. No cano entre os ovos e a vida.

• BUBBLEGLOOP SWAMP

- Bottles:

1. Na bifurcação da entrada, à esquerda.

- Jiggies:

1. Acerte o "Switch" e suba a montanha verde ao lado.
2. Mate os sapos na pequena ilha.
3. Abra o ovo rosa, destruindo a casca pelos locais com X.
4. Na saída do labirinto.
5. Na forma de crocodilo, vença o crocodilo dentro do nariz da tartaruga GIGANTE.
6. Destrua as cabanas de TODAS as árvores.
7. Pule esmagando TODOS os pés da tartaruga.
9. Dentro da tartaruga, repita as notas musicais dos sapos.
8. Alimente TODAS as cabeças de crocodilo douradas com ovos.
10. Ache 5 "Jinjos".

- Gruntilda's Switch:

1. Numa das cabanas sobre as árvores GIGANTES.

- Honeycombs:

1. Dentro da casa de Mumbo.
2. Sobre a mesa do maestro.

• FREEZEEZY PEAK

- Bottles:

1. Próximo à pilha de presentes, à esquerda do homem de gelo.

- Jiggies:

1. Dentro do cano coberto de gelo.
2. Suba o boneco GIGANTE e caia com o trenó na barriga do urso.
3. Dê TODOS os presentes aos garotos.
4. Vença o leão marinho.
5. Na forma de leão-marinho, vença a corrida contra o urso.
6. Na forma de Banjo-Kazooie, vença a corrida contra o urso.
7. Faça um ataque aéreo em TODOS os botões do boneco GIGANTE.
8. Mate TODOS os homens de neve com ataques aéreos.
9. Ligue a árvore e corra até o botão de vôo. Feito isso, passe 3 vezes pela estrela no topo.
10. Pegue 5 "Jinjos".

- Gruntilda's Switch:

1. Debaixo de um dos bonecos de neve.

- Honeycombs:

1. Debaixo de um dos bonecos de neve.
2. Na forma de leão-marinho, desça o túnel da caverna larga.

• GOBI'S VALLEY

- Bottles:

1. Atrás da pirâmide próxima ao tapete mágico da esfinge.

- Jiggies:

1. Jogue um ovo em cada narina da esfinge e entre.
2. Vença a mão da múmia, usando o "Running Shoes".
3. Pule esmagando na pedra que prende o camelo.

• LIVROS MÁGICOS

Dentro do "Gruntilda's Lair" encontra-se Cheato, o livro mágico renegado pela bruxa. Pegando ele pode-se magias para o castelo em "Treasure Trove Cove".

1) Próximo à "Bubblegloop Swamp", na forma de crocodilo, procure pelo túnel atrás e suba o morro gelado, entrando no túnel onde há uma Gold Feather.

Obs.: Antes destrua a pedra na forma de urso.

2) Próximo à "Mad Monster Mansion", na forma de abóbora, procure pela caverna com um foço de lava e entre no buraco ao lado de Brentilda.

3) Próximo à entrada de "Rusty Bucket Bay", olhe para o alto e veja a caverna. Então, volte para o túnel à direita, debaixo d'água, e siga para Shrapnel (mina). Agora é preciso acionar o "Switch" e nadar rapidamente pra alcançar a caverna.

• CALDEIRÕES

Dentro do "Gruntilda's Lair", os caldeirões servem como teletransportadores. Para usá-los é preciso encontrar 2 da mesma cor:

- Rosa:

1) À esquerda da área com o quadro de "Treasure Trove Cove".

2) Na caverna gigante, próximo à "Freezeezy Peak", na entrada à esquerda, destruindo a teia.

- Azul:

1) Na caverna gigante, próximo à "Freezeezy Peak", subindo pelo caminho circular, destruindo a teia.

2) À esquerda, no alto, próximo à entrada de "Rusty Bucket Bay".

- Vermelho:

1) Dentro do cano, antes da área que leva à entrada de "Tresure Trove Cove".

2) No pé da montanha com a entrada de "Click Clock Wood", numa caverna escondida pela grama.

4. Pule esmagando nas costas do camelo, próximo à árvore com sede.

5. Chegue ao final do labirinto, usando Kazooie.

6. Voe passando por dentro de TODAS as estátuas com um "anel" sobre a cabeça.

7. Na pirâmide à direita, ao fundo, vença o jogo da memória.

8. No fundo, à direita, pegue os "Running Shoes", aperte o "Switch" e corra pra entrar no topo da pirâmide.

9. Próxima à esfinge, pule esmagando no "Switch" e entre na pirâmide com um olho. Então, jogue 5 ovos na tigela.

10. Pegue 5 "Jinjos".

- Gruntilda's Switch:

1. No labirinto, à direita da saída.

- Honeycombs:

1. Acione o "Switch" atrás da pirâmide ao fundo, à direita. Então, voe e passe por dentro do círculo do cacto.

2. Após libertar o camelo e alimentar a árvore, pegue o tapete ao lado da esfinge e siga até o buraco na montanha.

• MAD MONSTER MANSION

- Jiggies:

1. No topo da casa, entrando pela chaminé. Suba pelas cadeiras sem pisar no chão.

2. Num dos quartos com as luzes acesas. Entre quebrando a vidraça.

3. Coloque 3 ovos em cada vaso do cemitério.

4. No balde do poço.

5. Abra a porta de acesso à igreja, ative o "Switch" perto dos sapatos e corra até a igreja. Então, no piano, repita as notas musicais.

6. Na forma de abóbora, entre na privada - dentro de um dos quartos com luzes acesas.

7. Na forma de abóbora, desça pela calha à direita.

8. Seguindo pela direita, no porão da casa, quebre os barris.

9. Usando Kazooie, suba a torre da igreja até o topo.

10. Pegue 5 "Jinjos".

- Gruntilda's Switch:

1. Na igreja, procure pelo alto.

- Honeycombs:

1. No topo dos pilares na igreja.

2. Na forma de abóbora, dentro de um dos quartos com luzes acesas, sob o assoalho.

• RUSTY BUCKET BAY

- Jiggies:

1. No topo de uma das chaminés.

2. Liberte o golfinho acionando o "Switch" que levanta a âncora. A entrada fica sob a água.

3. Na sala com 2 fantasmas e uma cama (hummm!).

4. Acione o botão que desaceleram os motores na sala de máquinas. Depois, na sala de máquinas, pule por cima dos motores.

5. Na sala de máquinas, acione os 2 "Switches" laterais e corra para as lâminas atrás do barco, debaixo d'água.

6. Suba pela corda que prende a TNT e acione o "Switch" na torre. Feito isso, entre no buraco e vença o caixotão explosivo - use bicadas e ovos.

7. Suba pela corda que prende a grade e acione o "Switch" na torre. Feito isso, corra pra apanhar seu prêmio.

8. Nos "apitos" GIGANTES, acione-os na ordem "312-111".

9. Perto do foço com o tubarão, entre no galpão pela passagem lateral debaixo d'água.

10. Pegue 5 "Jinjos".

- Gruntilda's Switch:

1. Subindo pela corda do TNT, sobre o buracão, corra e pule com Kazooie e use o ataque das bicadas pra alcançar o topo.

- Honeycombs:

1. Na 1ª parte da sala de máquinas, após descer a torre, entre no túnel pouco acima da entrada para a sala dos motores.

2. Perto do foço com o tubarão, entre no galpão pela passagem lateral debaixo d'água. Então, vá à parte de trás, acione o "Switch" e suba as plataformas.

• CLICK CLOCK WOOD

- Jiggies:

1. Na forma de abelha, na primavera, voe até o alto e encontre uma planta carnívora.
2. No outono, encontre 6 nozes próximas à casa do esquilo e dê ao esquilo esfomeado.
3. Na primavera, quebre o ovo do ninho e, depois, alimente com minhocas o pássaro durante o verão e outono. Feito isso, procure o ninho no inverno.
4. No verão, corra pelo rio e quebre a pedra que está cobrindo a passagem da casa do castor. Agora, no outono, entre pra fazer uma visita.
5. Na primavera ou outono, procure dentro da casa da árvore.
6. Na primavera, coloque 5 ovos no buraco dentro do canteiro. Depois, no verão, pule esmagando o camelo e volte no outono, remexendo pelo topo.
7. No verão, entre por cima da colmeia com o urso e detone TODAS as abelhas.
8. No verão, suba pelas folhas grudadas ao tronco principal da árvore.
9. Na primavera, siga até o topo da árvore e quebre a porta pra entrar no local.
10. Pegue 5 "Jinjos".

- Gruntilda's Switch:

1. No inverno, voe e destrua o boneco de neve sobre uma plataforma grudada à árvore.

- Honeycombs:

1. No inverno, procure pelo buraco no rio congelado e nade até a casa do castor.
2. No inverno, quebre a janela acima da entrada da casa e entre - usando o ataque aéreo.

GRUNTILDA

• GRUNTY'S FURNACE FUN

Agora é preciso passar pelos quadrinhos no chão e vencer os desafios para seguir em frente. Lembre-se de que cada derrota significa menos energia. Responda apenas quando tiver certeza e, se NÃO souber ao certo, elimine aquilo que sabe que NÃO é... hummm?

• THE FINAL BATTLE

- 1ª Parte:

Após 2 vôos rasantes, Gruntilda fica vulnerável enquanto tenta ajeitar sua vassoura - é o momento de atacá-la. Feito isso, a sacana lançará bolas de fogo e tentará usar o rasante novamente. Desvie-se de tudo e, quando a malvada soltar uma magia perseguidora, lembre-se de usar a invencibilidade.

- 2ª Parte:

Soltando bolas de fogo, Gruntilda precisa ser atacada com ovos. Primeiro, defenda-se ficando atrás dos muros do castelo e, quando ela parar de atacar, suba e ataque a feiosa. Conforme ela é atingida sua velocidade aumenta.

- 3ª Parte:

Agora Gruntilda está voando. Pegue impulso no botão de vôo da toupeira e acerte ataques aéreos na cabeça da bruxa. Desvie-se de longe dos ataques com bolas de fogo e tome MUITO cuidado pra NÃO cair pelas laterais da torre.

- 4ª Parte:

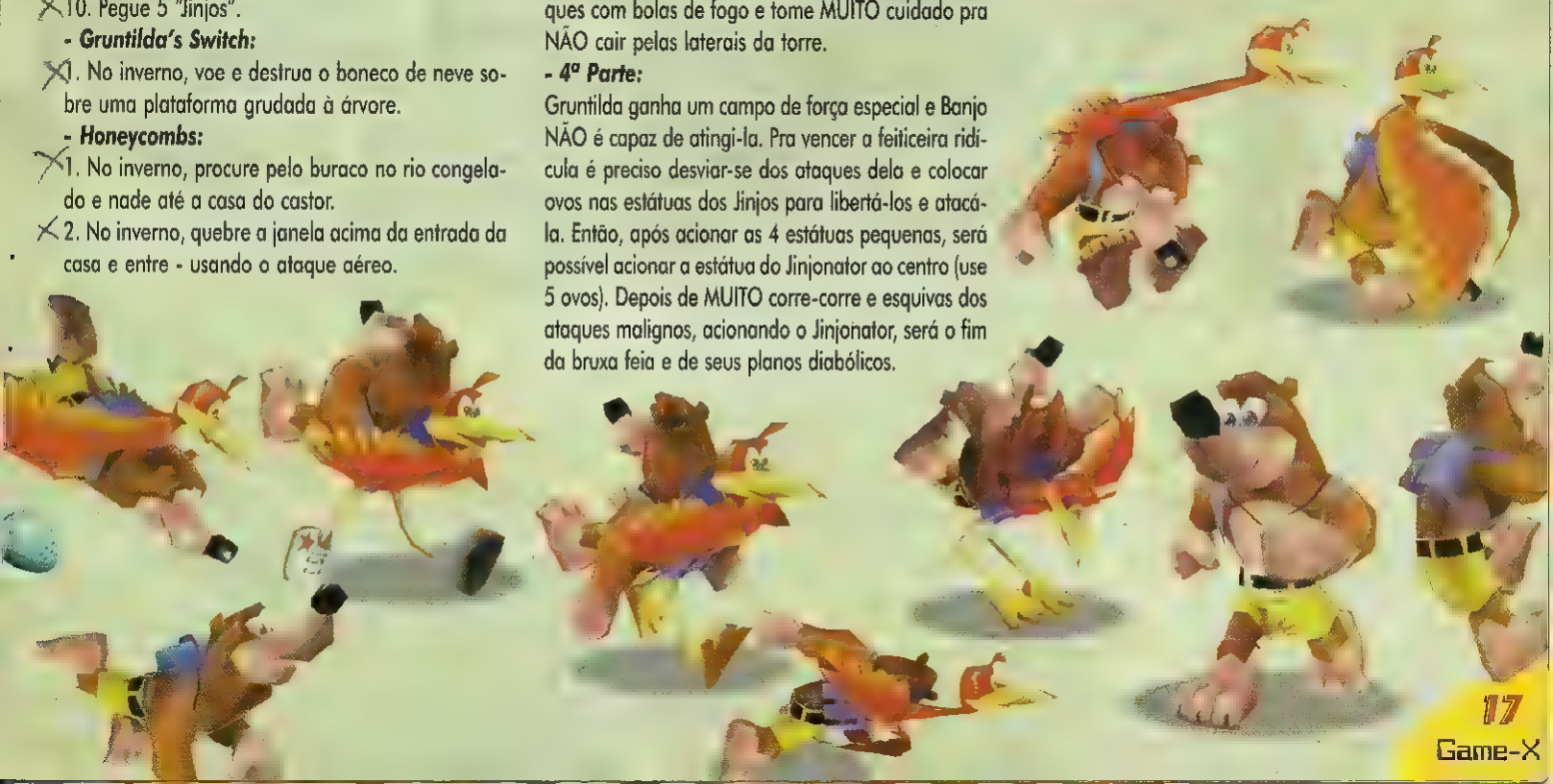
Gruntilda ganha um campo de força especial e Banjo NÃO é capaz de atingi-la. Pra vencer a feiticeira ridícula é preciso desviar-se dos ataques dela e colocar ovos nas estátuas dos Jinjos para libertá-los e atacá-la. Então, após acionar as 4 estátuas pequenas, será possível acionar a estátua do Jinjonator ao centro (use 5 ovos). Depois de MUITO corre-corre e esquivas dos ataques malignos, acionando o Jinjonator, será o fim da bruxa feia e de seus planos diabólicos.

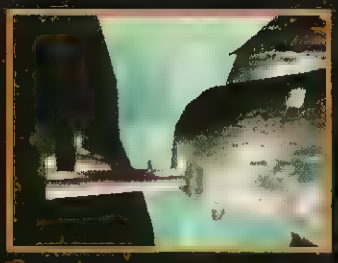
• BÔNUS DO BOTTLES

BLUEEGGS	200 Blue Eggs
READFEATHERS	100 Red Feathers
GOLDFEATHERS	20 Gold Feathers
BLUEREDGOLDFEATHERS	Max Power
BOTTLESBONUSONE	Big Head
BOTTLESBONUSTWO	Big Feet
BOTTLESBONUSTHREE	Big Kazooie
BOTTLESBONUSFOUR	Weiner Banjo
BOTTLESBONUSFIVE	Big Feet, Weiner Body
BIGBOTTLESBONUS	Big Everything
WISHYWASHYBANJO	Washing Machine
NOBONUS	Desligar Truques

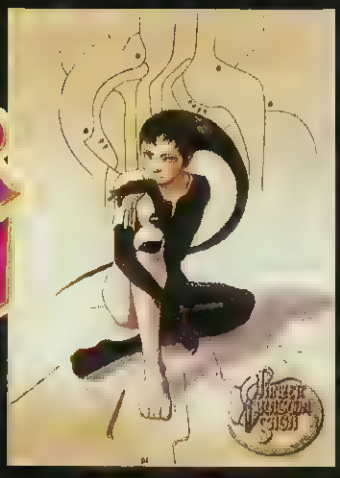
Obs.: Só é possível usar as "palavras mágicas" após acioná-los com o Mr. Mole ou Cheato.

• MUNDO	NOTAS MUSICAIS	JIGGIES
The Spiral Mountain	0	0
Mumbo's Mountain	0	1
Treasure Trove Cove	50	2
Clanker's Cavern	50	5
Bubblegloop Swamp	180	7
Freezeezy Peak	260	8
Gobi's Valley	350	9
Mad Monster Mansion	350	10
Rusty Bucket Bay	450	12
Click Clock Wood	640	15
Grunty's Furnace Fun	765	-
The Final Battle	810	25





PANZER DRAGOON SAGA



NAS ASAS DO DRAGÃO

Na pele de Edge, um aventureiro mercenário, você é atacado pelas tropas de Craymen, um vilão sacana que pretende dominar o mundo após encontrar a lendária arma "The Tower". Segundo a lenda, a força biomecânica dessa arma é capaz de causar estragos nunca vistos pela humanidade.

Quase toda sua aventura será passada nas costas de um dragão que, conforme adquire experiência, vai se tornando imenso. Nessas horas é preciso enfrentar monstros, bestas aladas, frotas do Império, chefões grandes e até outros dragões... um "Show" que dá direito a um arsenal com lasers, metralhadoras, magias e itens... demais!

DICA: As áreas verdes do radar indicam locais livres - os inimigos NÃO podem atacá-lo.

DICA: As áreas transparentes do radar indicam locais equilibrados - pode-se levar danos, mas NÃO são fortes.

DICA: Vá à caravana ("Caravan") SEMPRE que quiser equipar-se de itens ou colher novas informações.

DICA: Nas lutas, tenha pelo menos um remédio de cura de cada tipo. Só assim é possível garantir-se contra danos de veneno, petrificação, etc.

DICA: Contra vários inimigos, use "Spiritual Attacks" pra atingir TODOS.

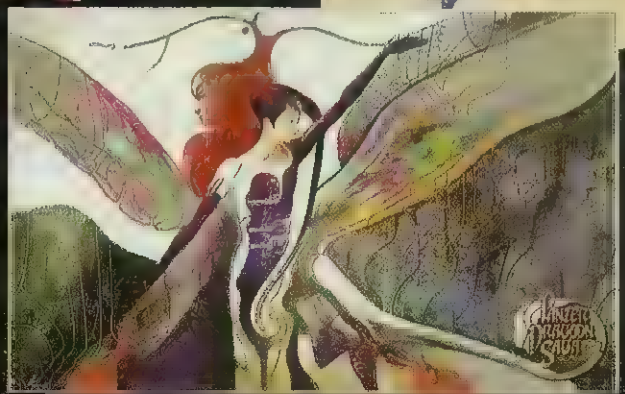
DICA: As áreas vermelhas do radar indicam locais perigosos - pode-se levar danos MUITO fortes.

DICA: Pra tirar o maior dano possível dos inimigos é preciso acertá-los nos pontos fracos ("Weak Points"). Gire em volta dos oponentes pra encontrá-los.

DICA: Atire em TUDO o que encontrar pelos cenários. Há vários objetos com itens escondidos dentro.

DICA: Fale com TODAS as pessoas que encontrar pelo caminho pra obter informações importantes. Os melhores do ramo são o Barkeeper, Paet e Abner.

DICA: Algumas passagens são reveladas só ao passar a mira por cima. Então, trate de acionar o cursor de mira e vasculhe pelo cenário.



Escavation Site

• A aventura começa quando homens do Império são atacados por tropas de Craymen na "Escavation Site" - uma espécie de mina de exploração. Aproveite o início pra acostumar-se ao esquema das batalhas e movimentação pelos ambientes.

• Mestre: O ponto fraco ("Weak Point") é atrás. Use o laser (botão B).

Garil Desert

• Passe pelos 3 arcos em fila pra descolar um item e, ao ver os redemoinhos na terra, aproxime-se e salve a "minhoca bebê" pra abrir uma passagem e descolar outra arma. Procure pelo oásis e atire nas 2 pedras pra desvendar outra passagem secreta.

• Sub-Chefe: Use o laser do dragão pra arrancar pedaços da raia flutuante e descobrir seu ponto fraco. Depois, atire sem piedade.

• Chefe: O ponto fraco é à frente. Se o safado usar o "Defensive Mode", trate de paralisar um dos braços dele atirando pelas laterais.

Forbidden Zone

• Ande por volta do centro e ative TODAS as pedras usando a mira e encontre as tropas de Craymen.

• Tropas: O ponto fraco é atrás. Atire sem dó!

• Mestre: O ponto fraco é no rabo - use tiros normais e fique sempre buscando posição. Caso a menina grite "Ne-Rai", prefira ficar à frente.

Village of Zoah

• À noite, entre no poço e fale com o garoto. Vá ao bar, converse e pegue a foto. Depois, na cidade de dia, fale com Paet.

Georgius

• Siga até o furacão e atire rápido nas pequenas órbitas que passam ao lado pra desativá-lo. Após erguer o barco, pegue "Ship Parts" nas caixas e entregue à Paet, voltando à Georgius depois pra enfrentar o mestre no barco.

• Mestre: Espere ao lado até que ele abra a carapaça. Então, voe pra trás e atire.

Ruins Of Uru

• Atire nas 2 baleias - no começo e na caverna - e antes de seguir pela caverna, acerte o "bolota" sobre o túnel pra girá-lo.

• Na 2ª área pegue as "Protect Keys" e acione os cata-ventos pra seguir em frente.

• 1º Mestre: "Drenholm", atire apenas no centro da máquina.

• 2º Mestre: "Atolm Dragon", O ponto fraco é no rabo - use tiros normais e fique sempre buscando posição. Caso a menina grite "Ne-Rai", prefira ficar à frente.

Underground Ruins

• Alguns inimigos são imunes aos tiros ("Anti Shot") enquanto outros ao laser ("Anti Laser"). Sua tarefa é encontrar os buracos, descer e acione o "Switches" pra alagar tudo.

Mestre: NÃO atire no mestre. Acerte tiros normais nos bichos até virarem refletores. Então, use o laser neles e rebater para o mestre. Depois, arrebente o chefão por trás e atinja as laterais em seguida. Depois, siga à "Zoah", fale com Vaiman e continue.

Imperial Post

• Pegue itens nas pedras brancas.

Mestre: Na decolagem, acerte os motores. No vôo, acerte nos locais NÃO giratórios - tudo em menos de 7 minutos.

Mel Kava

• Erga TODAS as plataformas. Quando estiver na parte baixa aparecerá um tanque - o ponto fraco é atrás.

• Mestre: Ataque a máquina quando suas partes estiverem abertas, usando o laser.

The Tower

• Passe em TODAS as salas e pegue TODOS os itens até subir a torre.

• Mestre: O ponto fraco é à frente. No entanto, só vá pra lá quando for atacar.

Depois, siga à caravana e pegue o "Seekers' Fort".

Seeker Stronghold

• Fale com Gash e procure por Azel. Então, após uma batalha, Azem terá sumido novamente. Agora, siga para os subterrâneos de Uru e abra caminho para a Torre.

Forest of Zoah

• Pra vencer os monstros é preciso entrar na floresta, pegando itens pra enfrequecê-los.

• Mestre: Ataques os bichos que saem da máquina e só depois acerte o ponto fraco do chefão.

Tower

• Siga pelos caminhos abertos e, para desligar o motor, acione a alavanca que está no mesmo andar. Feito isso, volte e mire no centro do mecanismo.

• Ao encarar os guardiões gêmeos, destrua apenas um deles, posicionando-se ao lado e atirando no mais afastado.

• No parte com luzes azuis tome cuidado pra NÃO acionar o alarme - use o "Swicth" pra ligar e desligar. Depois, ao ver um objeto diferente no teto, tente acertá-lo no tempo certo (se errar, lute!). Agora, quando aparecerem 3 sondas, use o laser pra abrir o chão.

• Mestre: Usando a "Berserk Vampire Gun" NÃO haverá problemas. Solte a magia "Genesis" e depois o tiro... You Win!

Dragoes Secretos

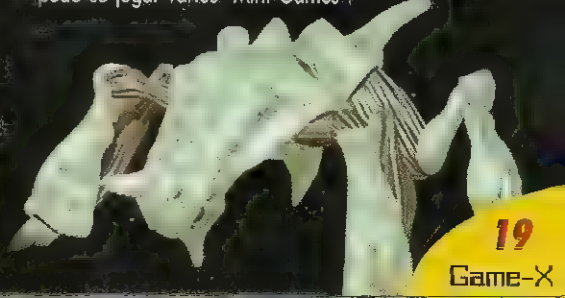
• 1º Dragão: Encontre os 12 "D-Unit" espalhados pelo mundo - veja onde:

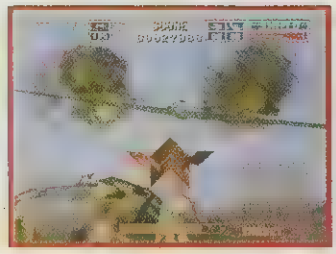
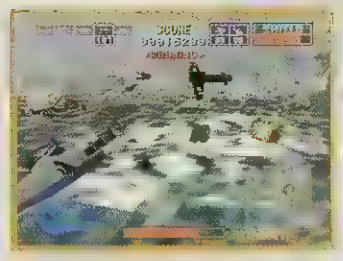
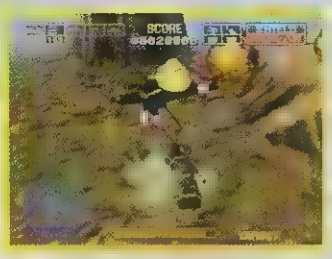
D-Unit 01 ..... Above Excavation Site #4
D-Unit 02 ..... Excavation Site
D-Unit 03 ..... Garil Desert
D-Unit 04 ..... Garil Desert
D-Unit 05 ..... Uru
D-Unit 06 ..... Uru
D-Unit 07 ..... Uru
D-Unit 08 ..... Uru
D-Unit 09 ..... Forest of Zoah
D-Unit 10 ..... Forest of Zoah
D-Unit 11 ..... Tower
D-Unit 12 ..... Tower

• 2º Dragão: Vá para Georgius com o laser bastante forte e ative TODAS as pirâmides do lado de fora. Então, siga com o dragão até a floresta, o acesse o centro um para o lado mais afastado. Feito isso, use o laser na moeda do dragão e um bebê draconiano aparecerá.

Acione o "Box Game"

Termine a aventura uma vez e, na mesma partida, aparecerá um novo local chamado "Box Game" onde pode-se jogar vários "Mini-Games".



CHOPPER ATTACK

Missão: DESTRUIÇÃO!

O exército inimigo está avançando sobre suas fronteiras e medidas extremas precisam ser tomadas. Encarne num dos 8 pilotos da base de operações e entre no "Cockpit" de helicópteros avançados pra receber as primeiras informações da missão. Antes de caírem na ação, cada militar - com seu helicóptero - pode equipar o assassino alado com 8 armas diferentes - uma delas secreta, só revelada antes da missão final... pura destruição!

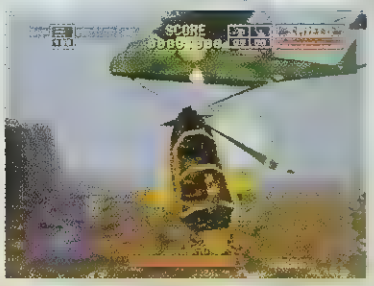
DICA: *Cada fase tem características diferentes. Escolha o helicóptero e as armas conforme as necessidades de cada missão.*

DICA: *Cuidado! Nos caixotes deixados pelas estruturas inimigas destruídas também podem haver armadilhas explosivas.*

DICA: *Quando algum soldado inimigo agarrar-se à traseira do helicóptero é preciso balançar o veículo, remexendo o controle.*

DICA: *Lembre-se de que seu helicóptero NÃO pode variar de altura durante as fases. Pra desviar dos ataques inimigos as chances ficam nas esquivas.*

DICA: *Preste atenção e note que algumas estruturas inimigas deixam itens após destruídas. Pegue-os SEMPRE que necessário.*



DICA: *Quando for à loja comprar armas para seu helicóptero só gaste o suficiente para completar a fase. Guarde dinheiro para uma eventual emergência.*

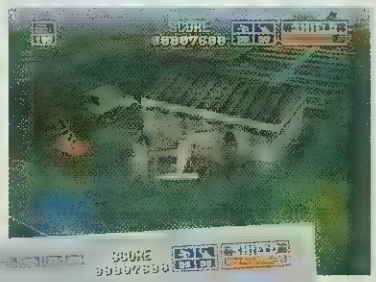
DICA: *Ao atacar alvos estáticos ou de pouca movimentação, fique gerando ao redor pra evitar contra-ataques.*

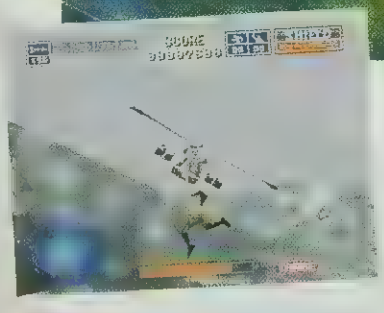
DICA: *Os tiros de metralhadora são infinitos. Use-os SEMPRE que quiser economizar outra arma.*

Alvo Fácil!

Dentro do helicóptero é matar ou morrer e, pra NÃO bancar a vítima, os pilotos poderão abusar de armas que vão desde metralhadoras até bombas arrasa-quarteirão que fazem um estrago animal - tudo encontrado à venda na própria base -.

Nas missões, que incluem uma série de pequenos objetivos, os combates envolvem tanques, helicópteros, embarcações, baterias anti-aéreas, aviões Stealths (invisíveis aos radares), etc. Pois é, esse bando de inimigos fica espalhado por cenários que incluem montanhas, selvas, desertos, campos até cavernas... uma pedreira que inclui 2 finais diferentes - conforme a dificuldade escolhida.



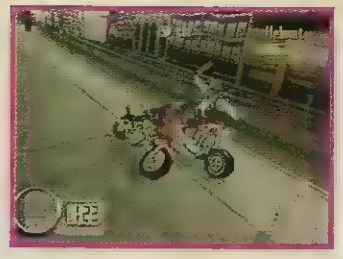


DICA: *Fique esperto! Há inimigos espalhados tanto no céu como no chão. Voe devagar e tente destruí-los o mais rápido possível.*

DICA: *Procure SEMPRE destruir os inimigos à distância para ficar mais protegidos dos ataques ao helicóptero.*

ARSENAL

AGM ($ 1.000): Missil perfeito contra alvos lentos.
AAM ($ 1.000): Torpedo para derrubar estruturas.
AGAM ($ 1.800): Missil para alvos ágeis.
CLUSTER ($ 1.500): Bomba para ataques pesados.
DUMMY ($ 500): Contra-Medida para desviar misseis inimigos.
ROCKET: ($ 500): Rajada de misseis para ataques à curta distância.
H-CLUSTER ($ 7.500): Bomba teleguiada para ataques pesados.



Prazer em dirigir...

No maior pega que já se viu, pode-se ingressar numa das 4 gangues de motoqueiros: DeSades, Dewleys, Kaffe Boys, Techgeists - e escolher entre motocas nos estilos: Racer, Sport, Rat, Cruiser - num TOTAL de 12 modelos.

Sem dúvida é um prazer guiar pelos cenários afinal, são 100 milhas (169 Km) de estradas interconectadas... variando o tráfego, relevo, terreno - passando por montanhas, cidades, campos - tudo detalhado... Yeah!

ROAD RASH 3D

... e dar MUITA porrada!

Na corrida a pancadaria rola do início ao fim com pilotos armados de canos de ferro, correntes, bastões, aparelhos de choque, etc -. Bom, é claro que há policiais rodoviários... mas NÃO é problema para os motomaníacos que batam em todo mundo... Hummm!

Pra manter a selvageria e animar as competições, rolam músicas de 6 bandas emergentes: CIV, Full on the Mouth, Kid Rock, The Mermen, Sugar Ray, The Tea Party - da irreverente Atlantic Records... Yesss!

DICA: *Quando o policial estiver na sua cola há apenas 2 opções boas: correr bastante e deixá-lo pra trás; ou espancá-lo e derrubá-lo pra fugir.*

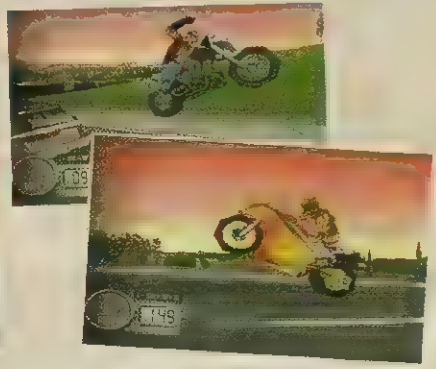
DICA: *Pra conseguir uma arma soque um inimigo armado quando o sacana tentar agredi-lo com o objeto.*

DICA: *Cada estilo de moto tem suas características mas, no entanto, a melhor motoca pra X é a Tsunami XZR1000 (Racerr).*

DICA: *Caso o pneu traseiro comece derrapar, solte o acelerador, prossiga com o movimento e acelere pra retomar velocidade.*

DICA: *Lembre-se que, enquanto ataca, o piloto perde parte do controle da moto e pode desequilibrar-se.*

DICA: *Lembre-se que NÃO existem atalhos. As bifurcações apenas fazem as ligações entre as pistas e, apesar de poder correr por elas, NÃO ganha-se nada com isso!*

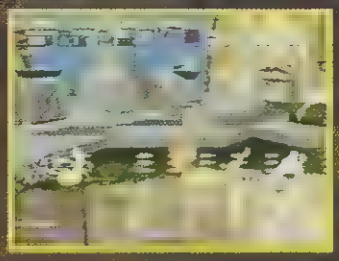


DICA: *Se ligue nesses movimentos: ataque normal, ●; cotovelada, ↑+●; pontapé, ↓+●.*

DICA: *Ao escolher o percurso leve em conta o tráfego e distância. As pistas curtas e com poucos veículos são mais fáceis de vencer.*

DICA: *Ao ver um motoqueiro caído à frente, atropele-lo para atrasá-lo e ganhar distância.*

DICA: *Chute os oponentes pra empurrá-los pra cima de carros e obstáculos pelo caminho. Se possível, mande-os pra fora da pista.*



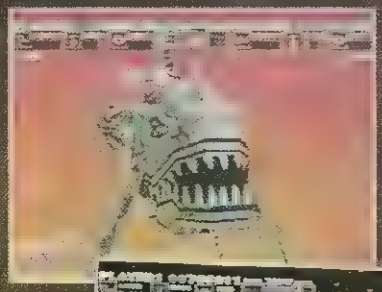
DARIUS

Jogo velho... Cara nova!

No controle da nave Darius, 2 pilotos da equipe Silver Hawk partem numa missão suicida contra um exército de naves GIGANTES em forma de criaturas marinhas - atravessando oceanos, desertos, cidades, florestas, espaço, etc - Com MUITO desafio na frente, pra compensar, pode-se usar canhões de tiro, mísseis, escudos refletores com vários níveis de força e as maravilhosa "Capture Ball" arma que hipnotiza inimigos... ANIMAL!

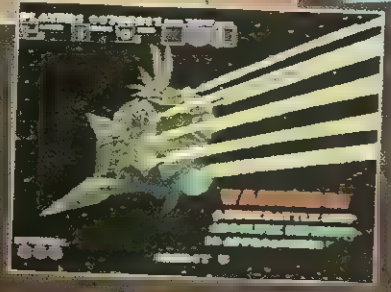
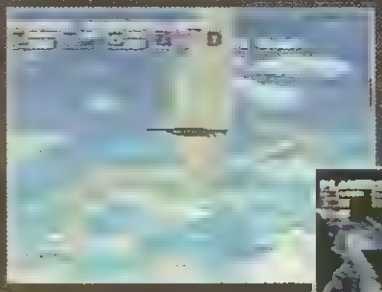
PESCA ESPACIAL

Tiros, naves, destruição... a bizarra saga Darius tem tudo e chega embalada pela equipe "Zuntata" - famosa produtora que criou músicas mesclando coral, "Techno" e "New Age". Pelos 15 cenários presentes (com 2 caminhos cada), estão 30 chefes e vários sub-chefes. Lembrando que além do modo normal pode-se optar pelo "Boss Only Mode" enfrentando só os mestres.

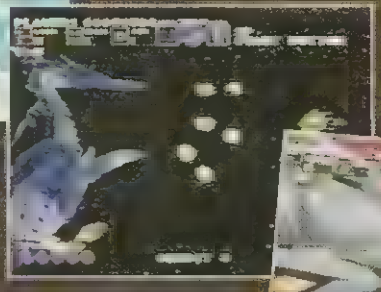


DICA: Os equipamentos (laser, míssil, escudo) possuem "Upgrades" com 3 níveis. Procure pelas bolas de cores respectivas aos poderes - geralmente estão dentro de inimigos.

DICA: Apenas os TODOS os tiros de bolinhas azuis dos chefões podem ser destruídos. Preocupe-se apenas em fugir dos projéteis amarelos.

DICA: Ao enfrentar um mestre, aparecerá a mensagem "Warning", vá rapidamente para o outro lado da tela para fugir do ataque inicial.



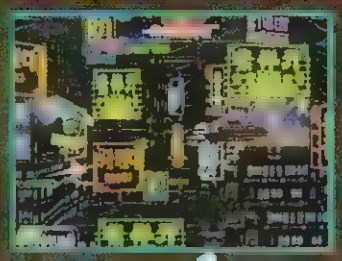
DICA: Quando hipnotizar uma nave, numa situação de sufoco, trate de explodi-la pra limpar a tela e aliviar a situação.

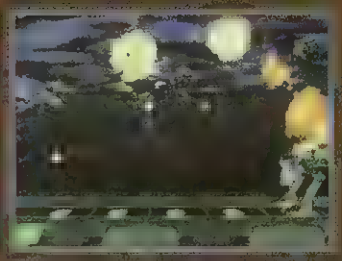
DICA: Hipnotize os sub-chefes. Destrua as proteções dos cérebros e ataque as mioles com as "Capture Ball".

DICA: Use inimigos hipnotizados pelo "Capture Ball" como escudo.

DICA: Ao enfrentar mestres que trocam frequentemente o lado da tela, preste atenção pra NÃO ficar pelo caminho dos tacanas ! acabar sendo atropelado.

DICA: Alguns inimigos possuem ataques especiais que arrebentam os adversários. Veja quais são: Fire Captain, ↓↘→+●; Queen's Child, ←↙↓↘→+●; Gray Shifu, →←↙↓↘→+●; Oh! Guardian, ←↓↙+●; Hard Armament, ←↓↙+●; Dream Tender, ←↓↙+●; Reverse Direction, →↓↘+●; Tall Blade, →←↙↓↘→+●.





EINHÄNDER

Terra Vs. Lua

Numa época em que Terra e Lua estão dominadas pelo caos, uma grande batalha tem início causando um confronto entre os governos locais e ameaçando a sobrevivência da humanidade.

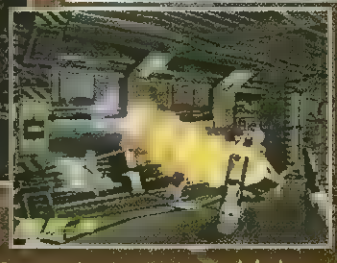
Agora, guiada por um grupo de rebeldes, uma nave protótipo chamada "Einhänder" (última esperança em alemão) parte numa missão buscando romper TODAS as barreiras militares possíveis e restabelecer a paz local, mesmo que seja através da violência.

Novidades no Velho Estilo

Revolucionando no visual, a aventura traz gráficos poligonais e apresentações em CGs. Pra entrar de leito na ação, pode-se conferir 12 armas (algumas escondidas) e 8 naves "Hi-Tech" (além das secretas), lembrando ainda que cada fase tem 3 "Secret Bonus" escondidos. Tudo pronto pra enfrentar montanhas de atravessar por cenários que incluem montanhas, bases militares, estações espaciais, portos [illegible]

DICA: No sufoco, cercado de tiros, use suas armas como proteção e "chupe" os tiros com elas.

DICA: Use o L2 e R2 pra controlar a velocidade da nave conforme seu estilo de ação.



DICA: Após acionadas as armas secretas, a melhor combinação é: "Wasp", superior; "Python", inferior.

DICA: Antes de acionadas as armas secretas, a melhor combinação é: "Cannon", inferior; "Wasp", superior.

Fase 1

- Sub-Chefe: Comece destruindo os braços mecânicos e mantenha distância pra fugir dos tiros.
- Mestre: De início, ataque a parte do "pescoço" e, após destruí-la, comece a concentrar os tiros na parte de trás.

Fase 2

- Sub-Chefe: Preste atenção aos tiros (que são MUITO rápidos). Mantenha distância e atire sem parar. Quando o inimigo "rebolar", suba para o canto esquerdo.
- Mestre: Destrua os braços e mire SEMPRE o meio, tomando cuidado com os tiros. Seja rápido, pois os braços reaparecem.

Fase 3

- Sub-Chefe: Destrua tudo na seguinte ordem: canhões centrais, pernas, cabeça.
- Mestre: Ataque e, quando ele se aproximar, passe por cima pra fugir. Tente usar o canhão e o lança-granadas.

Fase 4

- Sub-Chefe: Descarregue tiros no inimigo mais agudo e suba [illegible] safado soltar as minas explosivas. Então, quando o malandro se pendurar, atire sem parar. Lembre-se também de descer quando o maluco girar os braços.
- Mestre: Cuidado com as minas explosivas. Então, quando o malandro se pendurar, atire sem parar. Lembre-se também de descer quando o maluco girar os braços.

Fase 5

- Sub-Chefe: Acerte na cabeça e fuja dos tiros. Enquanto desvia dos ataques inimigos, atire nas rodelas que o maluco joga no chão.
- Mestre: Fuja dos tiros e, quando ele puxar energia com o olho, encoste nos pés dele. Caso ele vire, suba e destrua a "calda" dele, atirando SEMPRE.

Fase 6

- Sub-Chefe: Destrua os jatos propulsores e desvie-se dos raios de plantão.
- Mestre: Destrua as asas e partes inferiores, tomando cuidado com os tiros, mísseis e rodelas que soltam raios.

Fase 7

- Mestre: Acerte na cabeça e peito do bundão. Ande pra baixo enquanto ele soltar tiros vermelhos ou azuis e, quando ele lançar uma parte do corpo, siga pra baixo, longe dos pernas.

DICA: Evite encostar as armas em inimigos e paredes pois, como sua nave, elas também se danificam.

DICA: Atenção! Algumas armas se apresentam de formas diferentes conforme a posição (inferior/superior). Teste tudo!

DICA: *Preste atenção aos ninjas. Geralmente eles SEMPRE andam em grupo e tem reforços por perto.*

DICA: *Ataques surpresa matam instantaneamente. Esconda-se e, quando o inimigo virar as costas, ataque-o sem piedade.*

DICA: *Alguns inimigos são MUITO fortes. Pra derrotá-los, acerte-os e fuja - voltando pra atacar depois.*

DICA: *Seja enxerido e procure por itens em TODOS os locais do cenário.*

TENSHU

DICA: *Pra fugir dos inimigos que atacam à distância é preciso manter-se em movimento e procurar um abrigo.*

NA CALADA DA NOITE...

Enfrentando ninjas, samurais, lutadores de vários estilos, cães de guarda e até alguns marginais do velho oriente, você encarna nos ninjas "Rikimaru" ou "Ayame" e precisa resgatar a irmã seqüestrada pelo misterioso "Shogun".

Durante a ação, os heróis cruzarão vilas, florestas, montanhas, templos... contando com a ajuda de espadas, bombas de fumaça, gás do sono, etc... são 20 equipamentos animais!

É claro, bastante habilidosos, os ninjas poderão escalar telhados, subir árvores, pendurar-se, golpear, correr e, acima de tudo, esconder-se para assassinar suas vítimas na calada da noite!

Obs.: Na versão americana há 2 missões inéditas.

DICA: *Algumas fases possuem armadilhas no chão. Ande com cuidado pa evitá-las.*

1 Fase

• Suba no telhado à esquerda do início da fase, siga até a entrada da vila, pule para a casa à esquerda e procure pela casa com abertura no telhado.

• **Chefe:** Cole no gordão tarado e ataque rapidamente pra NÃO deixá-lo usar a pistola.

2 Fase

• Cruze a vila até o velho "samurai" do outro lado da ponte, próximo à porta.

3 Fase

• Sua missão é penetrar na prisão para resgatar "Rikimaru" ou "Ayame" (conforme seu ninja escolhido).

• **Chefe:** Contra o chefão "sumô-samurai", fuja das seqüências pelas laterais e ataque em seguida. Se possível, use "Smoke Bombs" pra atordoá-lo.

4 Fase

• Sua tarefa subir na cabeça da estátua gigante do templo.

• **Sub-Chefe:** Use "Smoke Bombs" pra atordoar o grandalhão e ataque-o. Caso NÃO tenha "Smoke Bombs", defenda-se e golpeie em seguida.

• **Chefe:** Fique na defensiva contra o lutador de "Kung Fu" e contra-ataque após abafar os chutes adversários.

DICA: *Evite contato com qualquer inimigo. Como um verdadeiro ninja sua arma é o disfarce.*

5 Fase

• Atravessar a vila e siga até as embarcações ancoradas no rio.

• **Chefe:** Procure deixar o capitão do barco próximo à beirada e use "Smoke Bombs" para atordoá-lo e empurrá-lo pra água. Caso NÃO tenha "Smoke Bombs", esquive-se e golpeie em seguida.

6 Fase

• Atravesse a floresta e suba a montanha até encontrar uma flor.

7 Fase

• Sua meta é alcançar a torre mais alta de todo o templo.

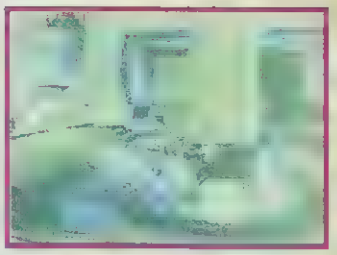
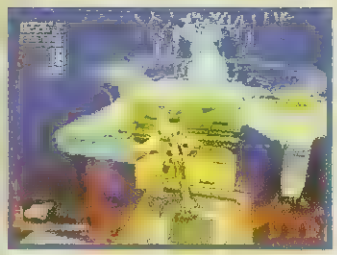
• **Chefe:** Novamente o lutador de "Kung Fu". Use a tática anterior - tomando cuidado com os chutes giratórios e a agilidade do inimigo.

8 Fase

• O confronto final está chegando. Seja rápido e NÃO espere pelos inimigos.

• **Sub-Chefe:** O lutador de "Kung Fu" parece NÃO morrer. Use a mesma tática - agora, ainda com mais agilidade.

• **Chefe:** Fique movimentando-se e, quando "Shogun" parar com a espada à frente, fuja pelas laterais e ataque em seguida. Também tome cuidado quando "Shogun" correr para o centro... ele voltará atropelando.

BURNING RANGERS

DICA: *Use tiros normais nas chamas verdes pra transformá-las em cristais.*

DICA: *Ande SEMPRE com pelo menos 1 cristal guardado, deixando como proteção ao personagem.*

DICA: *Pra resgatar as pessoas são necessários 5 cristais. No entanto, salvando-as com 10, ganha-se 1 continue.*

DICA: *Logo que ouvir algum barulho ou brilho diferente coloque o direcional pra trás rapidamente pra se transformar em carvão.*

DICA: *Geralmente os locais de difícil acesso dos cenários guardam cristais. Vasculhe-os SEMPRE.*

BOMBEIROS HI-TECH

No futuro, pra salvar os sobreviventes de explosões em estações espaciais, bases submarinas e outros locais de difícil acesso, são destacados os corajosos integrantes do esquadrão de elite conhecido como Burning Rangers. Na equipe, estão Shou Amabane, Tillis e outros 2 integrantes de apoio. Pra encarar esses perigos, os bombeiros "Hi-Tech" contam com um arsenal bem pesado, alguns itens especiais e armaduras pra lá de resistentes... equipamentos MUITO avançados.

DICA: *Nas chamas amarelas use o tiro simples; nas azuis, o concentrado; nas verdes, um concentrado e alguns simples.*

DICA: *Algumas portas só abrem com o acionamento dos "Switches". Parte deles fica próximo, enquanto outros estão bem afastados do local.*

DICA: *Seja rápido ao efetuar as tarefas. A cada 20% de aumento no "Limit" ocorrem explosões pelo cenário, alastrando o fogo.*

Explosão de AÇÃO!

Trazendo um enredo bastante original e emocionante, essa aventura traz algumas inovações na jogabilidade e a ação NÃO pára por um segundo - pois o fogo vai se alastrando com o tempo.

No total são 4 missões cheias de tarefas além da fase "Training Space", desenvolvida só pra treinar suas habilidades. Pelas telas, que chegam a lembrar labirintos, é preciso capturar cristais e levá-los às pessoas presas em meio às chamas... tá esquentando!

• 1º CHEFE: "FALLEN MEMORY"

Pra detonar a flor GIGANTE, fique rodeando-a e, quando ela abrir pra atirar, pule e solte um tiro carregado. Pra fugir, saia pelas laterais e repita a operação.

• 2º CHEFE "SILENT BLUE"

Fique SEMPRE numa das plataformas e, quando o peixão aproximar-se, solte o tiro carregado - pulando pra outra plataforma em seguida.

• 3º CHEFE "GRAVITY ZERO"

Fique carregando o tiro enquanto apanha os cristais e, após soltar o tiro, desvie-se da garra e ataque-o novamente - repetindo a operação.

• 4º CHEFE "WINGED CRADLE"

Use pulos duplos pra fugir dos ataques inimigos e carregue o tiro pra revidar no chefão.

DICA: *Alguns focos de fogo escondem plataformas que dão acesso à outras partes do cenário - apague os incêndios e fique de olhos abertos.*

Bio F. R. E. A. K. S.

DICA: Empurre os oponentes para os cantos e armadilhas.
DICA: Diminua o tempo de luta, tire um pouco de energia do adversário e fuja até zerar o relógio.
DICA: Na forma defensiva, metal líquido, a imunidade é apenas contra projéteis... ainda leva-se socos e chutes.
DICA: Voe e atraia o inimigo para o alto. Depois, caia rapidamente e, antes do inimigo descer, inicie o movimento de finalização para acertá-lo logo que descer.
DICA: Contra 'Mutilator', use o 'Jet Pack' para voar, caia golpeando na cabeça e voe novamente sobre o cafajeste.

Bio F. R. E. A. K. S.

Num futuro de caos a nação Neo-Amerika é palco da disputa entre grandes corporações. Buscando o poder há 8 mutantes da 'espécie' Bio FREAKS (Biological Flying Robotic Enhanced Armored Killing Synthoids) e 2 chefões. Nas batalhas rolam armas pesados, vôos, explosões, carnificina, decapitações, 'Combos' e MUITO sangue espirrando. Pra iniciar há 11 arenas preparadas com armadilhas e os modos: 'Arcade', '2P Battle', 'Vs Mode', 'Survival', 'Practice'. Nervosíssimo!

Os lutadores são MUITO legais e podem inclusive arrancar pedaços dos inimigos.

Elevator Action: Returns

DICA: Gaste TODOS os créditos no 'Player 1' e depois, quando acabarem, entre no controle 2 e ganhe mais créditos.
DICA: Derrube os barris nas portas e elevadores pra atingir vários inimigos.
DICA: Fique atento à contagem regressiva... demorando MUITO a bomba explode sozinha e manda tudo pelos ares.
DICA: Pode-se controlar os elevadores quando se está dentro deles. Use-os pra esmagar os inimigos.
DICA: Pra fugir dos ataques terroristas pode-se abaixar, pular ou, em último caso, soltar a bomba e esperar pela explosão que anula tudo!

Elevator Action: Returns

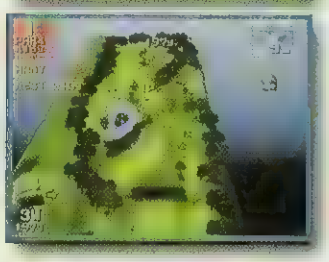
EMERGÊNCIA! Um clássico dos arcades volta explodindo. Terroristas internacionais estão em ação. Agora, pra resolver a parada, 3 agentes de elite do esquadrão anti-bombas (Kart Bradfield, Edie Burret, Jad The Taff) terão de encarar desde espiões e marginais, até cães assassinos - atravessando locais como prédios, aeroportos e bases inimigas -. Pra ajudar um pouco eles contam com armas, raios laser, metralhadoras, granadas... além de vários outros poderes especiais.

Há um modo secreto com o Elevator Action original - sucesso nos anos 80.

Forsaken

Ano 2113, a Terra pós-guerra nuclear é controlada por computadores assassinos. Pra tentar recuperar o poder, um grupo de rebeldes humanos parte numa missão suicida atravessando cenários como labirintos, ruínas, bases militares, reatores nucleares, refinarias, templos... sempre repletos de inimigos "Hi-Tech". No total são 8 naves turbinadas e equipadas com mísseis, granadas, metralhadoras, lasers... num total de 15 armas com 3 níveis de potência cada... pauleira!

Só no N64 há "Multiplayer" de 4 pessoas... além disso, as fases são diferentes.



Hot Shots Golf - Everybody's Golf

Chega de frescura! Agora TODOS vão aprender a jogar golfe. Trazendo 10 personagens - variando entre homens e mulheres - além de outros secretos, as partidas são relativamente agitadas e têm detalhes sobre vento, relevo, força, inércia... tudo respeitando as leis físicas. Além disso, há mais de 10 tacos diferentes pra se efetuar jogadas e inúmeros campos de golfe - alguns escondidos -. Nas partidas, as novidades ficam no acumulo de experiência e modo "Mini Golf"... Yesss!

Golf fácil de aprender, cheio de segredos e ainda com um modo de "Mini-Golf".

XFLASH

Forsaken

DICA: Explore os cenários em busca dos "Power Pods" pra melhorar as armas e deixá-las no 3º nível.

DICA: Ande devagar e procure atingir os inimigos à distância, diminuindo as chances de ser atacado.

DICA: Ao explorar uma área nova, caso note a presença de inimigos, procure atraí-los pra fora. Geralmente eles vêm um por vez e podem ser destruídos mais facilmente.

DICA: Ao usar as armas "Titan Missile" e "Quantum Mine" procure ficar à distância pra NÃO sofrer danos.

DICA: Nos combates, mexa-se bastante e use pilares e paredes como escudo.

Hot Shots Golf

DICA: Fique atento à direção do vento. As vezes é preciso lançá-las em outra direção pra compensar o desvio.

DICA: Par colocar efeito aperte 6 pra escolher a força e, quando for confirmar, aperte na direção desejada junto - fazendo o mesmo ao ajustar a mira.

DICA: Troque de taco conforme a inclinação do campo ou tipo de terreno (areia, grama, etc).

DICA: Ao chegar ao "Green", parte verde clara do campo, é que se deve usar o taco reto. Nessas horas a tacada deve sempre buscar a pontuação.

DICA: Evite tacadas próximas à água e areia ("Bunker").

XFLASH

Monster Rancher

DICA: Com um monstro experiente, selecionando "Battle", escolha NÃO orientá-lo pra agilizar a luta.

DICA: Ao acionar o "Shrine", teste TODOS os CDs que tiver (Saturn, PC Engine, Macintosh, música, etc).

DICA: Ao criar um monstro, para guardá-lo em segurança, deixe-o congelado.

DICA: Pra ganhar dinheiro sem entrar nos campeonatos e treinar seu monstro, escolha a opção "Work" ■ ponha sua criatura pra trabalhar.

DICA: Fique atento às promoções realizadas pela loja ("Shop") ■ treino ("Training"). Aproveite-as sempre que puder.

Off-Road Challenge

DICA: Cuidado com as batidas! Conforme seu carango se arrebenta pelos obstáculos alguns equipamentos podem ir quebrando.

DICA: Os itens espalhados nas pistas ajudam bastante, confira: nitros, dá turbos pra acelerar o carro; capacetes, aumentam a proteção às batidas; dinheiro, 40.000 dólares.

DICA: Desvie dos obstáculos pra NÃO perder velocidade e acabar saindo da pista.

DICA: Algumas pistas possuem pequenas bifurcações ou rampas.

DICA: Na largada, espere até que ■ palavra "Set" suma e, pouco antes do "Go" aparecer, pise fundo.

Monster Rancher

Sua tarefa é criar e cuidar de monstros até que tornem-se campeões das arenas. Pra isso é preciso alimentar, treinar, ensinar, congelar, castigar... várias opções pra ajudá-lo no desenvolvimento - inclusive misturar espécies diferentes pra obter novas raças. Pois é, existem MUITOS tipos de criaturas e, combinando outro CD no "Shrine" - esse número torna-se quase infinito. Nos combates, rolam golpes, ataques especiais, objetos raros e até prêmios em dinheiro... Yeah!

DIVERSÃO! Pode-se usar qualquer CD pra criar novos montros ■ combinações.

Off-Road Challenge

Numa competição entre veículos "Off-Road", preparados pra qualquer terreno, 8 carangos nervosos (4 deles secretos) encaram 6 pistas com terra seca, areia, asfalto, lama, grama e vários obstáculos pelo caminho - passando por localidades como Mojave, Baja e Las Vegas entre outras -. Nas corridas, além de itens pelo trajeto, rolam prêmios em dinheiro ■ pode-se ir ao "Speed Shop" e comprar equipamentos como acelerador, suspensão, nitro, motor, pneus pra melhorar o carro.

A conversão entre arcade e N64 ficou ridícula e o jogo perdeu MUITA qualidade.

Quest 64 - Holy Magic Century Eltate

Celtland era uma ilha pacífica até que um perverso homem roubou o "Eletale's Book" - que contém as maiores magias do mundo - e ainda seqüestrou o imperador local. Agora, o aprendiz de feiticeiro e herdeiro do trono, Brian, precisará atravessar desertos, cavernas, florestas, cidades... tudo enfrentando criaturas dos mais diversos tipos, colhendo itens, equipamentos, ganhando experiência e abusando das magias: Terra, Vento, Fogo, Água. Essa aventura está só no início!

O esquema das batalhas consegue juntar elementos com ação e estratégia.

Quest 64

DICA: Vasculhe pelos cenários e procure por segredos ao ver um ponto de exclamação ("!") sobre o herói.

DICA: Nas cidades, SEMPRE colha informações com TODOS os habitantes.

DICA: Nas batalhas, movimente-se bastante pra fugir dos ataques inimigos e posicionar-se melhor pra atingir os oponentes.

DICA: Pra fugir de uma luta, encoste na linha de delimita o campo de batalha e aperte o botão A. Depois, fique correndo e afaste-se do local.

DICA: Teste suas magias. Alguns inimigos são mais vulneráveis a certos tipos de poderes que outros.

Vigilante 8

Duas "Motor Gangs" animais roubaram armas experimentais de uma base militar secreta e iniciaram uma guerra pra ver quem tomará conta do pedaço. Os malandros equiparam seus carangos - que vão desde jipes até ônibus escolares e agora se explodem por locais como cemitérios de aviões, estações de esqui, refinarias, etc. Pra iniciar toda a ação, pode-se optar entre os modos "Arcade", "Versus" ou "Cooperative" - esbanjando com visual fantástico e apresentações em CG animais.

Um "pega pra capar" envolvendo carros armados até os dentes... ANIMALESCO!

Vigilante 8

DICA: Preste atenção! Enquanto o jogo carrega aparecem telas mostrando os objetivos para se completar os cenários.

DICA: Para virar rápido, enquanto estiver em baixa velocidade, segure o freio de mão e acelere.

DICA: Evite usar a metralhadora continuamente. Dê tiros pausados pra NÃO superaquecer a arma.

DICA: Mantenha distância das explosões e NÃO fique no meio de outros adversários... pode ser fatal.

DICA: Quando estiver MUITO próximo do inimigo, descarregue a metralhadora com tudo e veja a energia do adversário desaparecer.

XFIGHT

MORTAL KOMBAT 4

LEGENDA

Cima	↑
Baixo	↓
Frente	→
Trás	←
High Punch	HP
Low Punch	LP
High Kick	HK
Low Kick	LK
Run	Rn
Block	Blk
Carregar	(c)

Observações:

- ***Todos os movimentos funcionam com o inimigo à direita.***
- ***O asterisco (*) indica ataque acionado após a mensagem 'Finish Him/Her'.***

MOVIMENTOS BÁSICOS

Crouch	↓
Pick Up	↓+Rn
Side Step Out	Rn, Rn
Side Step In	↓+Rn, Rn
Throw	LP (perto)
Heavy Jump Punch	LP (no ar)
Light Jump Punch	HP (no ar)
Bone Breaker	LK (perto)
Knee Smash	HK (perto)
Crouch Punch	↓+LP
Uppercut	↓+HP
Ankle Kick	↓+LK
Foot Sweep	←+LK
Roundhouse Kick	←+HK

GORO

• Normal Moves

Diagonal Wrestle Dropkick	→+LK ou ←+LK (no ar, diagonal)
Wrestle Dropkick	→+HK ou ←+HK (no ar, diagonal)
Front Face Upward Kick	↑+HK ou LK (no ar)
Forearm Smash	HP (perto)
Vertical Side Kick	↓+HK

• Special Moves

Fireball	→←+HP
Tele Stomp	→→←+HK
Ground Shaker Stomp	←→↓↓+HK
Two Hand Swipe	→→+HP
Super Uppercut	↓↓+HP
Lunge Kick	←←+HK
Stomp	??????????
Overhand Hit	??????????
Taunt	??????????

• Plus

- Goro NÃO tem 'Fatality'.
- NÃO pode ser agarrado no ar.

NOOB SAIBOT

• Normal Moves

Diagonal Wrestle Dropkick	→+LK ou ←+LK (no ar, diagonal)
Wrestle Dropkick	→+HK ou ←+HK (no ar, diagonal)
Front Face Upward Kick	↑+HK ou LK (no ar)
Forearm Smash	HP (perto)
Vertical Side Kick	↓+HK

• Special Moves

Weapon	→→+HK (Scythe)
Fireball	↓→+LP
Air Fireball	↓→+LP (no ar)
Teleport	↓↑
Air Punch	LP ou HP (durante 'Teleport')
Air Kick	LK ou HK (durante 'Teleport')
Air Throw	Blk (durante 'Teleport')
Follow Up	Blk (no ar, perto)

• Fatalities

*Fatality 1	??????????
*Fatality 2	??????????
*Spike Fatality	→↓→+HK (perto)
*Fan Fatality	↓←←+HK (perto)

FUJIN

• Normal Moves

Headbutt	HP (perto)
Spin Kick	↑+HK ou LK (no ar)
Crouching Crotch Kick	↓+HK
Diagonal Wrestle Dropkick	→+LK ou ←+LK (no ar, diagonal)
Wrestle Dropkick	→+HK ou ←+HK (no ar, diagonal)

• Special Moves

Weapon	←←+LP (Crossbow)
Whirlwind Spin	→↓+LP
Tornado Lift	→↓→+HP
Dive Kick	↑+LK (no ar)
Slam	←→↓+LK (após 'Tornado Lift')
Rising Knee	↓→+HK

• Fatalities

*Fatality 1	Rn+Blk (5 vezes/meia tela)
*Fatality 2	↓→→↑+Blk (menos de 1 passo)
*Spike Fatality	←→←+HP (perto)
*Fan Fatality	↓↓↓+HK (perto)

JAREK

• Normal Moves

Diagonal Ninjitsu Dropkick	→+LK ou ←+LK (no ar, diagonal)
Ninjitsu Kick	→+HK ou ←+HK (no ar, diagonal)
Front Face Upward Kick	↑+HK ou LK (no ar)
Forearm Smash	HP (perto)
Crouching Chest Kick	↓+HK

• Special Moves

Weapon	→↓+HP (Scimitar)
Cannonball Roll	←→+LP
Ground Shaker	←↓←+HP
Tri-Blade	↓←+LP
Vertical Roll	→↓→+HP

• Fatalities

*Fatality 1	→←→→+LK (perto)
*Fatality 2	↑↑→↓+Blk (meia tela)
*Spike Fatality	←→→+LP (perto)
*Fan Fatality	→↓→+HP (perto)

JAX

- **Normal Moves**

Diagonal Wrestle Dropkick
→+LK ou ←+LK (no ar, diagonal)
Wrestle Dropkick
→+HK ou ←+HK (no ar, diagonal)
Spin Kick ↑+HK ou LK (no ar)
Forearm Smash HP (perto)
Crouching Chest Kick ↓+HK

- **Special Moves**

Weapon ↓→+HP ('Spiked Club')
Ground Wave →→↓+LK
Dash Punch ↓←+LP
Backbreaker Blk (no ar, perto)
Fire Ball ↓→+LP
Multi-Slam LP, Rn+Blk+HK, HP+LP+LK, HP+Blk+LK, HP+LP+HK+LK

- **Fatalities**

'Fatality 1
Segure e solte 5s LK+→→↓→ (perto)
'Fatality 2 ←→→↓+Blk (perto)
'Spike Fatality →→←+HP (perto)
'Fan Fatality →→←+LK (perto)

JOHNNY CAGE

- **Normal Moves**

Diagonal Wrestle Dropkick
→+LK ou ←+LK (no ar, diagonal)
Wrestle Dropkick
→+HK ou ←+HK (no ar, diagonal)
Front Face Upward Kick
↑+HK ou LK (no ar)
Headbutt HP (perto)
Vertical Side Kick ↓+HK

- **Special Moves**

Weapon →↓→+LK ('Sword')
Shadow Kick ←→+LK
Shadow Uppercut ←↓←+HP
High Fireball ↓→+HP
Low Fireball ↓←+LP
Split Punch Blk+LP

- **Fatalities**

'Fatality 1 →←↓↓+HK (perto)
'Fatality 2 ↓↓→↓+Blk (perto)
'Spike Fatality ←→→+HK (perto)
'Fan Fatality ↓→→+HK (perto)

KAI LOTUS

- **Normal Moves**

Diagonal Wrestle Dropkick
→+LK ou ←+LK (no ar, diagonal)
Wrestle Dropkick
→+HK ou ←+HK (no ar, diagonal)
Spin Kick ↑+HK ou LK (no ar)
Headbutt HP (perto)
Vertical Side Kick ↓+HK

- **Special Moves**

Weapon ↓←+LP ('Bladed Staff')
Falling Fireball ←←+HP
Rising Fireball →→+LP
Air Rising Fireball →→+LP (no ar)
Air Fist ↓→+HP
Super Roundhouse ↓→+LK
Handstand Circle Kick Blk+LK, LP
Handstand Great Kick Blk+LK, LK ou HK

- **Fatalities**

'Fatality 1
Segure Blk+↑→↑←+HK (perto)
'Fatality 2 ↑↑↑↓+Blk (meia tela)
'Spike Fatality ←→↓+HK (perto)
'Fan Fatality →→↓+Blk (perto)

LIU KANG

- **Normal Moves**

Diagonal Ninjitsu Dropkick
→+LK ou ←+LK (no ar, diagonal)
Ninjitsu Kick
→+HK ou ←+HK (no ar, diagonal)
Spin Kick ↑+HK ou LK (no ar)
Forearm Smash HP (perto)
Crouching Chest Kick ↓+HK

- **Special Moves**

Weapon ←→+LK ('Jagged Sword')
High Fireball →→+HP
Air Fireball →→+HP (no ar)
Low Fireball →→+LP
Flying Kick →→+HK
Bicycle Kick Segure 3s LK e solte

- **Fatalities**

'Fatality 1 →→→↓+HK (meia tela)
'Fatality 2 →↓↓↑+HP (perto)
'Spike Fatality →→←+HK (perto)
'Fan Fatality →→←+LP

QUAN CHI

- **Normal Moves**

Diagonal Wrestle Dropkick
→+LK ou ←+LK (no ar, diagonal)
Wrestle Dropkick
→+HK ou ←+HK (no ar, diagonal)
Front Face Upward Kick
↑+HK ou LK (no ar)
Headbutt HP (perto)
Vertical Side Kick ↓+HK

- **Special Moves**

Weapon ↓←+HK ('Dagger')
Air Throw Blk (no ar)
Tele Stomp →↓+LK
Flying Skul →→+LP
Slide Kick →→+HK
Weapon Steal →←+HP

- **Fatalities**

'Fatality 1
Segure e solte 3s LK+→↓→ (perto)
'Fatality 2 ↑↑↓↓+LP (meia tela)
'Spike Fatality →→←+LK (perto)
'Fan Fatality →→↓+HP (perto)

RAIDEN

- **Normal Moves**

Diagonal Wrestle Dropkick
→+LK ou ←+LK (no ar, diagonal)
Wrestle Dropkick
→+HK ou ←+HK (no ar, diagonal)
Spin Kick ↑+HK ou LK (no ar)
Forearm Smash HP (perto)
Vertical Side Kick ↓+HK

- **Special Moves**

Weapon →←+HP ('Mallet')
Torpedo →→+LK
Air Torpedo →→+LK (no ar)
Teleport ↓↑
Lightning Bolt ↓←+LP

- **Fatalities**

'Fatality 1 Segure Blk →←↑↑+HK (perto)
'Fatality 2 ↓↑↑↑+HP (perto)
'Spike Fatality →→↓+LP
'Fan Fatality ↓→←+Blk

XFIGHT

REIKO

• Normal Moves

Diagonal Wrestle Dropkick ..... →+LK ou ←+LK (no ar, diagonal)
Wrestle Dropkick ..... →+HK ou ←+HK (no ar, diagonal)
Spin Kick ..... ↑+HK ou LK (no ar)
Forearm Smash ..... HP (perto)
Crouching Chest Kick ..... ↓+HK

• Special Moves

Weapon ..... ↓←+HP ('Spiked Club')
Teleport Slam ..... ↓↑+Blk (perto)
Circular Teleport ..... ←→+LK
Flip Kick ..... ←↓→+HK
Shurikens ..... ↓→+LP

• Fatalities

*Fatality 1 ..... →↓→+LP+Blk+HK+LK (perto)
*Fatality 2 ..... ←←↓↓+HK (1 passo)
*Spike Fatality ..... →→↓+LK (perto)
*Fan Fatality ..... ↓↓←+LP (perto)

REPTILE

• Normal Moves

Diagonal Wrestle Dropkick ..... →+LK ou ←+LK (no ar, diagonal)
Wrestle Dropkick ..... →+HK ou ←+HK (no ar, diagonal)
Front Face Upward Kick ..... ↑+HK ou LK (no ar)
Forearm Smash ..... HP (perto)
Vertical Side Kick ..... ↓+HK

• Special Moves

Weapon ..... ←←+LK ('Axe')
Acid Spit ..... ↓→+HP
Dashing Punch ..... ←→+LP
Invisibility ..... Blk+HK
Super Crawl ..... ←→+LK

• Fatalities

*Fatality 1 ..... Segure HP+LP+HK+LK+↑ (perto)
*Fatality 2 ..... ↑↓↓↓+HP (mais de 1 passo)
*Spike Fatality ..... ↓↓→+HK (perto)
*Fan Fatality ..... ↓→→+LP (perto)

SCORPION

• Normal Moves

Diagonal Ninjitsu Dropkick ..... →+LK ou ←+LK (no ar, diagonal)
Ninjitsu Kick ..... →+HK ou ←+HK (no ar, diagonal)
Front Face Upward Kick ..... ↑+HK ou LK (no ar)
Forearm Smash ..... HP (perto)
Crouching Chest Kick ..... ↓+HK

• Special Moves

Weapon ..... →→+HK ('Sword')
Sword Spin ..... ↓+LP (armado)
Spear ..... ←←+LP
Teleport Punch ..... ↓←+HP
Air Teleport Punch ..... ↓←+HP (no ar)
Air Throw ..... Blk (no ar, perto)
Breathe Fire ..... ↓→+LP

• Fatalities

*Fatality 1 ..... ←→→←+Blk (1 passo)
*Fatality 2 ..... ←→↓↑+HP (perto)
*Spike Fatality ..... ←→→+LK (perto)
*Fan Fatality ..... →↓↓+LK (perto)

SUB-ZERO

• Normal Moves

Diagonal Wrestle Dropkick ..... →+LK ou ←+LK (no ar, diagonal)
Wrestle Dropkick ..... →+HK ou ←+HK (no ar, diagonal)
Front Face Upward Kick ..... ↑+HK ou LK (no ar)
Forearm Smash ..... HP (perto)
Vertical Side Kick ..... ↓+HK

• Special Moves

Weapon ..... ↓→+HK ('Wand Freeze')
Wand Freeze ..... ←+LP (armado)
Ice Blast ..... ↓→+LP
Ice Clone ..... ↓←+LP
Slide ..... LP+Blk+LK

• Fatalities

*Fatality 1 ..... →←→↓+HP+Blk+Rn (perto)
*Fatality 2 ..... ←←↓←+HP (1 passo)
*Spike Fatality ..... ↓↓↓+LK (perto)
*Fan Fatality
Segure Blk+↓↑↑↑+HK (perto)

SHINNOK

• Normal Moves

Diagonal Ninjitsu Dropkick ..... →+LK ou ←+LK (no ar, diagonal)
Ninjitsu Kick ..... →+HK ou ←+HK (no ar, diagonal)
Front Face Upward Kick ..... ↑+HK ou LK (no ar)
Forearm Smash ..... HP (perto)
Crouching Chest Kick ..... ↓+HK

• Special Moves

Weapon ..... ←→+LP ('Bladed Staff')
Jarek ..... ←←←+LK
Sub-Zero ..... ↓←+LP
Scorpion ..... →←+LP
Reiko ..... ←←←+Blk
Liu Kang ..... ←←→+HK
Sonia ..... →↓→↓+HP
Quan Chi ..... ←→←→+LK
Johnny Cage ..... ↓↓+HP
Kai ..... →→→+LK
Fujin ..... →→←+HK
Raiden ..... ↓→→+HP
Reptile ..... ←←→+Blk
Jax ..... →↓→+HK
Tania ..... ←→↓+Blk

• Fatalities

*Fatality 1 ..... ↓←→↓+Rn (perto)
*Fatality 2 ..... ↓↑↑↓+Blk (perto)
*Spike Fatality ..... ↓→←+HP (perto)
*Fan Fatality ..... ↓↓→+HK (perto)

SONYA BLADE

- **Normal Moves**

Diagonal Wrestle Dropkick
→+LK ou ←+LK (no ar, diagonal)
Wrestle Dropkick
→+HK ou ←+HK (no ar, diagonal)
Front Face Upward Kick
↑+HK ou LK (no ar)
Headbutt ..... HP (perto)
Crouching Crotch Kick ↓+HK

- **Special Moves**

Weapon →→+LK (Spinning Blades)
Fireball ↓→+LP
Leg Grab ↓+LP+Blk
Square Wave Punch →←+HP
Vertical Bicycle Kick ..... ←←↓+HK
Air Throw Blk (no ar, perto)
Front Flip Kick ←↓→+LK

- **Fatalities**

*Fatality 1
Segure Blk+↓↓↓↑+Rn (1 passo)
*Fatality 2 ↑↓↓↑+HK (mais de 1 passo)
*Spike Fatality →↓→+HP (perto)
*Fan Fatality ↓←←+HK (perto)

TANYA

- **Normal Moves**

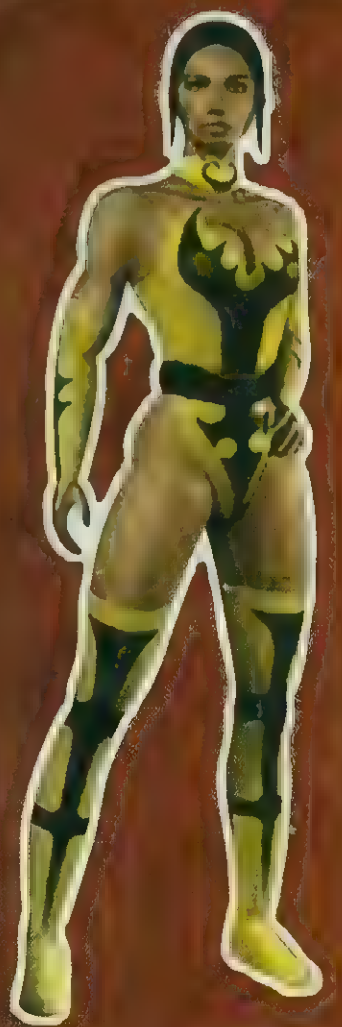
Diagonal Ninjitsu Dropkick
→+LK ou ←+LK (no ar, diagonal)
Ninjitsu Kick
→+HK ou ←+HK (no ar, diagonal)
Spin Kick ↑+HK ou LK (no ar)
Forearm Smash HP (perto)
Crouching Chest Kick ↓+HK

- **Special Moves**

Weapon →→+HK (Boomerang)
Fireball ↓→+HP
Air Fireball ↓←+LP (no ar)
Split Kick →↓←+LK
Corkscrew Kick →→+LK

- **Fatalities**

*Fatality 1 ↓↓↑↓+HP (perto)
*Fatality 2 ↓→↓→+HK (perto)
*Spike Fatality →→→+LP (perto)
*Fan Fatality ←→↓+HP (perto)



WEAPON MOVES

MACE
Swing to Right
Swing to Left
Overhead Smash
Swing Uppercut

NAGIMAKI
Strike Overhead
Upward Swing
Trip Opponent
Thrust

FLAMBERGE SWORD
Slash Downward
Quick Slashes
Repetidamente
Thrust Stab
Spin Slash

BATTLEAXE
High Slash
Low Slash
Uppercut Slash
Spinning Slash

CLAYMORE
High Slash
Low Slash
Spin Slash
Overhead Slash
Uppercut Slash

SPIKED CLUB
Swipe Backhand
Overhead Swipe
Uppercut Swipe
Smack Screen

BOWIE KNIFE
Spinning Slash
One-Hand Slash
Two-Hand Slash
Backhand Slash

SCIMITAR
Slash Upward
Slash Downward
Thrust
Spin Slash

BOOMERANG
Downward Slash
Throw Boomerang
Spin Slash
Throw Uppercut

ICE CLUB
Slash
Trip Opponent
Uppercut Swing
Freeze Opponent

MACE STAFF
Swing to Right
Swing to Left
Overhead Smash
Swing Uppercut

BLADE WHEEL
Downward Slash
Upward Slash
Thrust Slice
Uppercut Slash

LIGHTNING STAFF
Upward Swing
Downward Swing
Swing at Torso
Straight Stab

PISTOL
Straight Shot
Upward Bouncing Shot
Downward Bouncing Shot ←+LP

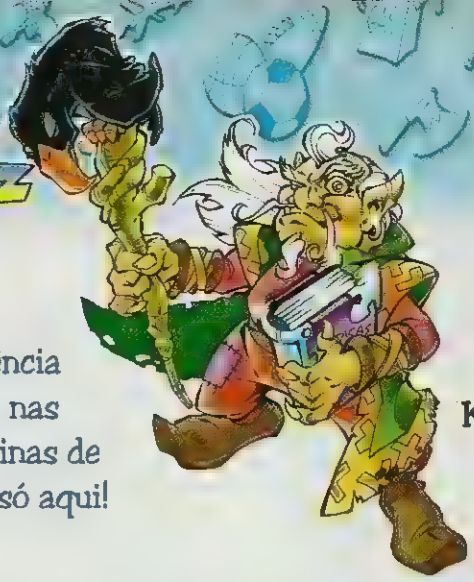
SCYTHE
Upward Swing
Downward Swing
Swing at Torso
Straight Stab

SHURKA/KUKRI
Upward Slash
Downward Slash
Spinning Slash ←+LP ou HP

CROSSBOW
Straight Shot
High Angled Shot
Low Angled Shot

Kanja

XDICAS



Kanja

Dessa vez o velho Kanja exagerou! Enquanto a concorrência aumenta o tamanho das letras pra ocupar mais espaços nas páginas, a X dá uma expremida em tudo e entope suas páginas de truques, macetes e outras mutretas do mundo dos games... só aqui!

Aero Gauge

Acionar 'Turbo Boost'

Durante a corrida, segure o acelerador (botão A) e use o 'Drift' (botão Z) nas curvas. Então, pra retomar a velocidade rapidamente, solte ambos os botões e depois volte a acelerar.

Cores Secretas

Na tela de seleção de veículos, aperte R pra trocar a cor da máquina.

Largada Rápida

Quando estiver para dar a largada, segure o acelerador e o freio (botões A e B) e, quando o narrador gritar 'Go!', solte o freio (botão B).

Pista Secreta 'China Town Jam'

Termine o jogo no modo 'Grand Prix', dificuldade 'Expert', pegando 1° lugar em TODAS as pistas.

Pista Secreta 'Neo Speed Way'

Termine o jogo no modo 'Grand Prix', dificuldade 'Intermediate', pegando 1° lugar em TODAS as pistas.

Todas as Pistas e Veículos

Aqui vai um modo fácil de descolar todas as pistas e veículos sem ter o trabalhão de encarar os inimigos:
1) Ligue o jogo e aperte START até aparecer a tela com a inscrição 'Push Start'.
2) No controle 2, aperte ↑, C↓, R, L, Z simultaneamente e depois solte-os.
3) Imediatamente após, aperte A ou START no controle 1 pra entrar no modo 'Grand Prix'.
Obs.: Pra acionar o truque é preciso 2 controles encaixados e precisão nos comandos.

Veículo Secreto 'Dominator'

Termine o jogo em 1° lugar no modo 'Grand Prix', dificuldade 'Expert', usando o veículo 'Black Lighting'.

Veículo Secreto 'N64 Controller'

Entre no modo 'Time Attack' e corra em qualquer pista. Feito isso, conseguindo um final de tempo '064', o novo veículo ficará disponível.

Veículo Secreto 'Prowler'

Termine o jogo em 1° lugar no modo 'Grand Prix', dificuldade 'Expert', usando o veículo 'Hornet'.

Veículo Secreto "Reaper'

Termine o jogo em 1° lugar no modo 'Grand Prix', dificuldade 'Expert', usando o veículo 'Shredder'.

Veículo Secreto 'Vengeance'

Termine o jogo em 1° lugar no modo 'Grand Prix', dificuldade 'Expert', usando o veículo 'Avenger'.

Automobile Lamborghini

Pista 4 (3 atalhos)

- Túnel à esquerda, duas curvas após os pilares.
- Após o arco de pedra, siga à esquerda pela parede.
- No meio do grande túnel, pela abertura à esquerda.

Pista 5 (2 atalhos)

- Logo depois da primeira curva em 'S', passe pelas barreiras que dizem 'Road Closed'.
- Mais ou menos na metade da pista existe uma pequena placa azul do lado direito da estrada com uma flecha apontando para baixo. Passe por ali para pegar o atalho.

Equipe Macula
Salvador - BA

Dicas do Leitor

Bio F.R.E.A.K.S

Data de Criação

Pra saber quando seu cartucho 'Bio F.R.E.A.K.S.' foi criado, imediatamente após ligar o console, aperte repetidamente C←. Feito isso, um som diferente confirmará o truque.

'Fatalities' Secretos

Aqui vão alguns movimentos que arrebentam os inimigos facilmente... Yesss!

MinaTek
'Headspit' ..... →←+LP+LK (perto)

ZipperHead
'Buzzcut' ..... →←←+RK (perto com braços)

Ssapo
'Headevour' ..... →←←+RP+RK (perto)

PsyClown
'Cut In Half' ..... →←←+LP+LK (perto)

Sabotage
'Decapiblast' ..... →←←+RP (1 à 3 passos com braços)

BulizEye
'Backhandecap' ..... →←←+RP (perto)

Delta
'TorsoShears' ..... →←←+LK (perto)

Purge
'Mutilator' ..... ←→→+RP+RK

Pausa com 'Screen-Saver'

Pause a batalha e deixe tudo parado por alguns minutos. Feito isso, será acionado o 'Screen-Saver' e a inscrição 'Game Paused' piscará.

Provocação

Aperte LP+RK simultaneamente e seu lutador zombará do adversário.

Mudar Visão

- Pra jogar com a visão em 1° pessoa, segure ← e aperte START.
- Pra voltar à visão normal, segure ↓ e aperte START.

Seguidores do Dr. Xurros
Belo Horizonte - MG

Dicas do Leitor

Bust-A-Move 2 Arcade Edition

Mundo Secreto 'Another World'

Na tela do título, aperte L, ↑, R, ↓. Fazendo tudo corretamente aparecerá um pequeno personagem verde no canto direito da tela.

Agora, quando entrar no 'Puzzle Mode', a opção 'Another World' estará disponível, abrindo várias fases novas de quebra-cabeças.

Personagens Secretos

Na tela do 'Puzzle Mode', enquanto escolhe entre os modos A e B, aperte ←, ←, ↑, ↓, L, R, L, R, L+R. Feito isso, aparecerá uma tela de seleção de personagens.

Pular Fases

A qualquer momento da partida, aperte A, L, R, Z simultaneamente.

Paula de Catho Miena
São Paulo - SP

Dicas do Leitor

Chameleon Twist

Enfrentar os Chefes

Pegue TODAS as coroas nas 6 fases da aventura e mate o chefe final. Feito isso, note que aparecerá um sinal de interrogação ('?') sobre o Mundo 1. Feito isso, entre na tela da interrogação e escolha qual mestre quer enfrentar.

Fase de Bônus

No 'Ghost Castle' (Mundo 6), logo na primeira sala, NÃO suba as escadas, fique perto do coelho e note que há uma porta fechada próxima à coroa. Agora, pegue a coroa e entre na porta.
Obs.: É preciso 50 coroas pra acionar a porta.

Mundo Secreto

Pegue TODAS as coroas nas 6 fases da aventura e mate o chefe final. Feito isso, na tela de seleção de fases, aparecerá um novo cenário.

Elevator Action: Returns

Jogo Secreto 'Elevator Action'

Termine o jogo em qualquer nível de dificuldade.

Mais Créditos

Jogando sozinho, prossiga até acabarem TODOS os créditos do 'Player 1' e, quando isso acontecer, pegue o controle 2 e continue a aventura com o 'Player 2'.

Evandro Cunha da Silva
Fortaleza - CE

Dicas do Leitor

Forsaken 64

Modo 'Gore'

Pra acionar o modo sangrento, na tela de 'Press Start', aperte: Z, ↓, C↑, C←, C←, C←, C←, C↓.

Modo 'Psychedelic'

Pra acionar o modo psicodélico, na tela de 'Press Start', aperte: A, R, ←, →, ↓, C↑, C←, C↓.

Modo 'Turbo Crazy'

Pra acionar o modo turbinado, na tela de 'Press Start', aperte: B, B, R, ↑, ←, ↓, C↑, C←.

Modo 'Wire-Frame'

Pra acionar o modo vetorial, na tela de 'Press Start', aperte: L, L, R, Z, ←, →, C↑, C→.

Passar Telas de Entrada

Ligue o aparelho, espere pela primeira tela de abertura e dê RESET console. Feito isso, será possível passar as telas de entrada apertando o START.

Kobe Bryant in NBA Courtside

Modo 'Disco Floor'

A qualquer momento da partida dê um 'pause' e aperte A, C↑, ↓, ↑, C↓, R, R, B, C→, C→, Z.

Marvel Vs. Capcom: Clash Of Super Heroes

Continue Lutando

Após derrotar seu oponente, segure START pra continuar mexendo seu personagem e bater em seu inimigo até iniciar a próxima luta, podendo inclusive soltar 'Special Moves' e 'Hyper Moves' nos trouxas.

Enfrente 'Hyper Chun Li'

Em TODOS os estágios, use o 'Special Partner' (SM+CM), faça o 'Team Super Finishes' (↓↘→+SF+CF) e o 'Special Partner Finish' (↓↘→+SM+CM). Tudo sem perder nenhum lutador até o estágio 6. Então, no estágio 6, aparecerá a mensagem 'Here Comes A New Challenger'.

Enfrente 'Hyper Hulk'

Vença TODAS as 6 primeiras batalhas usando 'Hyper Moves' e sem perder nenhum lutador. Feito isso, na 7ª luta, aparecerá a mensagem 'Here Comes A New Challenger'.

Enfrente 'Hyper Venon'

Troque o líder de cada combate segurando o botão de soco antes do início de cada batalha. Também faça 6 'Team Super Finishes' (↓↘→+SF+CF) e um 'Special Partner Finish' (↓↘→+SM+CM) sem perder nenhum lutador até o estágio 6. Então, no estágio 6, aparecerá a mensagem 'Here Comes A New Challenger'.

Enfrente 'Hyper War Machine'

Faça 2 'Team Super Finishes' (↓↘→+SF+CF). Tudo sem perder nenhum lutador até o estágio 6. Então, no estágio 6, aparecerá a mensagem 'Here Comes A New Challenger'.

Enfrente 'Lilith'

Em TODOS os estágios, use o 'Special Partner' (SM+CM), faça 2 'Team Super Finishes' (↓↘→+SF+CF) e um 'Special Partner Finish' (↓↘→+SM+CM). Tudo sem perder nenhum lutador até o estágio 6. Então, no estágio 6, aparecerá a mensagem 'Here Comes A New Challenger'.

Enfrente 'Roll'

Em TODOS os estágios, use o 'Special Partner' (SM+CM), faça 2 'Team Super Finishes' (↓↘→+SF+CF) e um 'Special Partner Finish' (↓↘→+SM+CM). Tudo sem perder nenhum lutador até o estágio 6. Então, no estágio 6, aparecerá a mensagem 'Here Comes A New Challenger'.

Escolha seu 'Partner'

Antes de selecionar seu segundo personagem, segure START e digite os comandos correspondentes ao personagem desejado:

- 'Anita': SR+SM+SF (usada até 5 vezes).
- 'Colossus': SR+SM+CM (usado até 5 vezes).
- 'Cyclops': SR+CR+SM
- 'Devilot': SM+SF (usado até 5 vezes).
- 'Iceman': SM+CM (usado até 4 vezes).
- 'Juggernaut': SR+CM (usado até 3 vezes).
- 'King Arthur': SR+SM (usado até 8 vezes).
- 'Lou': SM (usado até 8 vezes).
- 'Magneto': CR+SF (usado até 7 vezes).
- 'Michelle Heart': SR+CR (usada até 6 vezes).
- 'Psylock': CM (usada até 5 vezes).
- 'Pure And Fur': CR (usada até 5 vezes).
- 'Rogue': SR+SM+SF+CR (usada até 7 vezes).
- 'Saki': SF (usada até 7 vezes).
- 'Sentinel': SM+CM+SF
- 'Shadow': SR+CM+SF
- 'Storm': SR+CR+SF (usada até 6 vezes).
- 'Thor': CR+SM (usado até 8 vezes).
- 'Ton-Pooh': SR+SF (usada até 9 vezes).

- 'U.S. Agent': CM+SF (usado até 5 vezes).
- 'Unknown Soldier': SR (usado até 4 vezes).

Escolha 'Carnage'
Na tela de seleção de lutadores, deixe o cursor sobre 'Chun Li' e aperte →, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ↑, ↑, ↑, ↑, →, →, ↓, ↓, ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, ←, ←, ↑.

Escolha 'Evil Zangief'
Jogando com 'Zangief', faça o movimento →↘↓↙←→↘↓↙←+CR.

Escolha 'Gold War Machine'
Na tela de seleção de lutadores, deixe o cursor sobre 'Zangief' e aperte ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, ↑, ↑, →, →, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑.

Escolha 'Lilith'
Na tela de seleção de lutadores, deixe o cursor sobre 'Zangief' e aperte ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, ↑, ↑, →, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, →, ↓.

Escolha 'Orange Hulk'
Na tela de seleção de lutadores, deixe o cursor sobre 'Chun Li' e aperte →, →, ↓, ↓, ←, ←, →, →, ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑, ←, ↑.

Escolha 'Roll'
Na tela de seleção de lutadores, deixe o cursor sobre 'Zangief' e aperte ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↓, ↓, ←, ←, ↑, →, ↑, ↑, →, →.

Escolha 'Ryu-Akuma'
Jogando com 'Ryu', com 1 barra de 'Hyper', gire o controle pra frente ou trás e aperte SF. Confirmando o truque, a roupa do lutador ficará preta.

Escolha 'Ryu-Ken'
Jogando com 'Ryu', com 1 barra de 'Hyper', gire o controle pra frente ou trás e aperte SM. Confirmando o truque, a roupa do lutador ficará preta.

Escolha 'Ryu-Ryu'
Jogando com 'Ryu', com 1 barra de 'Hyper', gire o controle pra frente ou trás e aperte SR. Confirmando o truque, a roupa do lutador ficará preta.

Escolha 'Shadow Lady'
Na tela de seleção de lutadores, deixe o cursor sobre 'Morrigan' e aperte ↑, →, →, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, ↑, ↑, →, →, ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, →, →, ↑, ↑, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓.

Pontos Extras
Terminada a batalha contra o computador, na comemoração, aperte START para controlar seu lutador e tente fazer uma pose bem legal no momento em que a tela congelar. Conforme sua posição pode-se obter mais pontos.

Provocação Especial 'Jin'
No meio da luta, provoque o adversário (START) e, enquanto o personagem estiver fazendo o movimento, fique apertando os botões de soco rapidamente.

Roubar o 'Partner' Inimigo
Pra roubar o 'Partner' do adversário no modo para 1 jogador primeiro é preciso derrotá-lo. Feito isso, após aparecer na tela a mensagem indicando quem venceu, segure os 3 botões de chute até iniciar a próxima batalha.

Trocar a Ordem
Pra trocar a ordem de entrada dos lutadores na batalha, durante a tela do 'vs.', segure TODOS os botões de soco. Podendo repetir o macete quantas vezes quiser.

Mortal Kombat 4

Escolha 'Goro'
Selecione o botão 'Hidden' na tela de seleção de lutadores, então aperte 3 vezes ↑, mova até 'Shinnok', aperte Blk e Run.

Escolha 'Meat'
Entre no 'Group Mode' no modo pra 2 jogadores. Jogue com TODOS os personagens (16 no total) e vença sempre. Feito isso, após vencer com o último personagem, escolha qualquer lutador e note que no momento da luta estará habilitado um esqueleto ensangüentado 'Meat'.

Escolha 'Noob Saibot'
Selecione o botão 'Hidden' na tela de seleção de lutadores, então aperte 2 vezes ↑, mova até 'Reiko', aperte Blk e Run.

'Fatalities' Automáticos
Ligue os 'Fatalities' automáticos no 'Cheat Menu'. Agora, segure ↓ e aperte HP de basicamente qualquer lugar da tela. Para realizar os 'Pit Fatalities', fique próximo ao adversário.
Obs.: NÃO funciona contra 'Goro'.

Kódigos Mortais
Na tela do 'Versus' para 2 jogadores, com os lutadores cara-a-cara, digite os códigos correspondentes ao truque desejado.
Obs.: O jogador 1 escolhe os 3 primeiros símbolos enquanto o jogador 2 escolhe os 3 últimos símbolos.

- 444444 ..... Armado e Perigoso
- 321321 ..... Cabeça Grande
- 010010 ..... Desligar Dano Máximo
- 050050 ..... 'Kombat' Explosivo
- 111111 ..... Armas Livres
- 555555 ..... Muitas Armas
- 110110 ..... Dano Máximo e Sem Arremessos
- 123123 ..... Sem Poder
- 012012 ..... 'Noob Saibot'
- 222222 ..... Armas Aleatórias
- 333333 ..... 'Randper Kombat'
- 020020 ..... Chuva Vermelha
- 666666 ..... 'Kombat' Silencioso
- 100100 ..... Sem Arremessos
- 001001 ..... Corrida Ilimitada
- 002002 ..... 'Kombat' de Armas

Menu de Truques
Entre no menu de opções, selecione a opção do 'Continue' e segure Blk+Run durante 10 segundos.

Seleção de Fases
Na tela do 'Versus' para 2 jogadores, com os lutadores cara-a-cara, digite os códigos correspondentes ao truque desejado.
Obs.: O jogador 1 escolhe os 3 primeiros símbolos enquanto o jogador 2 escolhe os 3 últimos símbolos.

- 011011 ..... 'Goro's Dungeon'
- 022022 ..... 'Scorpion's Stage'
- 033033 ..... 'Elder God Stage'
- 044044 ..... 'Tomb Stage'
- 055055 ..... 'Rain Stage'
- 066066 ..... 'Reptile's Stage'
- 101101 ..... 'Temple'
- 202202 ..... 'Living Forest'
- 303303 ..... 'Prison Stage'
- 313313 ..... 'Snow Stage'

Trocar Roupas
Na tela de seleção de lutadores, segure START e aperte qualquer botão.
Obs.: Alguns lutadores possuem mais roupas que outros.

Nascar 98

Carro Secreto 'EA Sports'
Para habilitar um carango secreto, no 'Single Race', no menu do 'Race Setup', deixe o cursor sobre o carro de 'Kenny Wallace', segure o botão ✖ e aperte ↑, ↓.

Carro Secreto 'Pinnacle'
Para habilitar um carango secreto, no 'Single Race', no menu do 'Race Setup', deixe o cursor sobre o carro de 'Bobby Labonte', segure o botão ✖ e aperte ↑, ↓.

Giana Ferrez Bonetti
São Paulo - SP

Dicas do Leitor

NBA In The Zone 98

Lance Livre Fácil

Nos lances livres pode-se diminuir a velocidade da 'linha' apertando-se várias vezes ↑. Feito isso, fica MUITO mais fácil acertar a bola na cesta.

Pontos Fáceis

Com a posse de bola, durante um ataque, com o jogador posicionado próximo à cesta, vire em direção ao aro, siga em direção ao oponente e pule pra soltar a bola na cesta. Feito isso, seu jogador terá 95% de chance de sofrer uma falta. Assim, além dos pontos obtidos com a cesta, o atleta terá mais uma chance no arremesso livre.

Obs.: Repetindo o truque várias vezes pode-se encher o time adversário de faltas e, após algumas advertências, até receber 2 lances livres.

Trocar Número dos Jogadores

Primeiro, remova um jogador de sua equipe. Depois, pegue-o como um 'Free Agent' e pronto!

SaGa Frontier

Ataque Devastador

1) Encha a barra de 'Magic Points'.
2) Escolha 'Shadow Servant' seguida de 'Tower' 7 vezes.
3) 'Blue' criará a 'Shadow Servant' e, depois, ambos criarão as torres - totalizado 14 ataques!

Dinheiro Fácil

1) Pegue 25 peças de ouro com o vendedor em 'Nelson'.
2) Venda o ouro à 'Koorong'.
3) Compre ouro com TODO seu dinheiro.
4) Retorne à 'Koorong', fale com o negociante.
5) Reduza o número e o preço por peça aumentará.
6) Venda até o preço cair para 520.111111.
7) Repita os passos 3 e 6 até ficar rico.

Obs.: No 'Arcane Quest' passe longe dos 'Gnomos'.

San Francisco Rush: Extreme Racing

Carro Bomba

Na tela de seleção de veículos, aperte C→, C→, Z, C↓, C↑, Z, C←, C←.

Obs.: Os cones são transformados em minas explosivas.

Carro Secreto 'Burning Wreck'

Na tela de seleção de veículos, segure C↑ e aperte Z 4 vezes.

Carro Secreto 'Cab'

Pegando metade das chaves em qualquer corrida irá desbloquear o 'Cab'.

Obs.: O veículo só pode ser usado nas pistas onde for desbloqueado.

Carro Secreto 'Formula 1'

Após passar as 24 corridas no modo 'Circuit' em 2º no 'Ranking' ou melhor, entre na tela de seleção de pistas e aperte Z 4 vezes. Fazendo tudo corretamente o som de uma buzina é acionado e o carro estará disponível.

Carro Secreto 'Hot-Rod'

Pegando TODAS as chaves em qualquer corrida irá desbloquear o 'Hot-Rod'.

Obs.: O veículo só pode ser usado nas pistas onde for desbloqueado.

Corrida de Cabeça para Baixo

Na tela de 'Setup', aperte ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←.

Desligar Auto-Abortagem

Na tela de 'Setup', aperte C↑, C↑, C↑, C↑.

Desligar Colisões de Carros

Na tela de 'Setup', aperte ←, →, C→, C↑, C←, C↓, Z.

Desligar Relógio

Na tela de 'Setup', segurando Z, aperte e segure C↓, C↑, C↑, C↓.

'High Score' do Computador

Na tela de 'Fast Times' ou 'Best Laps', aperte L, R, L, R, L, R, L, R. Feito isso, serão circulados os recordistas criados pelo computador.

Ligar 'Foggy Night'

Na tela de opções, durante o jogo, selecione 'Extreme Fog' com TODOS os botões C apertados.

Neblina Colorida

Na tela de seleção de veículos, segure Z e aperte C↓ 3 vezes.

Pista Secreta 'Alcatraz'

Primeiro, termine o circuito, escolha a opção pra continuar, veja a rápida tela de congratulações e:
1) Na Seleção de Veículos: Segure C←, Z e depois solte-os e aperte ←.
2) No 'Setup': Segure C↑, Z, Solte-os e aperte ↑.
3) Na Seleção de Pistas: Segure C→, Z, solte-os e aperte →.
4) Na Seleção de Veículos: Segure C↓, Z, solte-os e

Para anunciar, ligue 829 1159 c/ Lourdes

TILT'S
GAME LOCADORA

TILT'S 1
Av. do Imigrante Japonês, 93 S. L.
Tel.: (011) 843 9021

TILT'S 3
Av. Jabaquara, 1469 Lj. 21 -
Tel.: (011) 5583 3468

TILT'S 5
Pca. da Liberdade, 141 Box 8 - Tels.: (011) 278 7956 / 278 7054 Ramal 338

Vendas & Locações

32X - 3DO
SATURN
MASTER SYSTEM
PLAY STATION
NEO GEO CD
NINTENDO 64
MEGA DRIVE
GAME BOY
SUPER NES
PC ENGINE PLAYDIA
GAME GEAR
NEO GEO
JAGUAR

Salão de Jogos

segure L, R.

Obs.: Nas telas de seleção de veículos, pistas e 'Setup' - para passar de uma à outra - use apenas os botões A e B.

Pista Secreta 'Alcatraz' Salva

Usando um 'Controller Pak', faça o seguinte:
1) Entre o truque da pista secreta 'Alcatraz', continue e grave.
2) Termine a corrida, morra ou deixe o tempo acabar.
3) Comece um novo jogo (com outro jogador).
4) Na Seleção de Veículos: Segure C←, Z e depois solte-os e aperte ←.
5) No 'Setup': Segure C↑, Z, Solte-os e aperte ↑.
6) Comece uma nova partida usando o jogador salvo.
7) Na Seleção de Veículos: Segure C↓, Z, solte-os e segure L, R.
8) Agora a pista 'Alcatraz' está habilitada.

Ressuscitar no Local

Na tela de 'Setup', segurando Z, aperte C←, C→, C→, C←.

'Special Cars' nas Pistas

Pra deitar e rolar com os carros especiais em TODAS as pistas, primeiro, obtenha uma carro especial numa única pista (apanhando TODAS as chaves escondidas). Então, na tela de seleção de pistas, tenha certeza de que a mostrada inicialmente é a sua e, em seguida, aperte o botão A pra selecionar uma outra pista qualquer e finalize apertando o botão B. Agora, siga repetindo a operação até que a primeira pista apareça novamente. Feito isso, finalmente será possível usar os carros especiais em quaisquer dos circuitos.

Transformar Cones em Minas Explosivas

Na tela de 'Setup', aperte L, R, L, R, L, R.

Trocar Distância da Visão.

Segure L e aperte ↑ ou ↓ pra controlar o 'Zoom'.

Trocar Gravidade

Na tela de 'Setup', segurando Z, aperte ↑, ↓. Depois, soltando o Z, aperte ↑, ↓, ↑, ↓. Repetindo até obter a gravidade desejada.

Trocar Pneu Dianteiro

Na tela de seleção de veículos, segure C← e aperte C→. Agora, segure C→ e aperte C←. Repetindo até obter o pneu desejado.

Trocar Pneu Traseiro

Na tela de seleção de veículos, segure C→ e aperte C←. Agora, segure C← e aperte C→. Repetindo até obter o pneu desejado.

Trocar Tamanho do Carro

Na tela de seleção de veículos, aperte C↓, C↑, C↑, C↓.

Trocar Texturas

Na tela de 'Setup', segure C→ e aperte L. Solte os botões e aperte Z. Agora é só ficar repetindo o processo e escolher as texturas preferidas para serem aplicadas nas corridas.

Voando Fácil

Ligue os códigos 'Ressuscitar no Local' e 'Desligar Auto-Abortagem'. Agora, ao bater numa 'Ressurrect Key', segure o freio imediatamente e repita até seu carro parar piscando.

Starcraft

X-Truques

Aqui vai uma tonelada de senhas pra galera escandalizar no espaço. Para acionar os macetes, a qualquer momento da partida, aperte ENTER, digite o código correspondente ao truque desejado e aperte ENTER novamente:

- 10.000 'Gas/Crystal': 'Show me the money'
- Abrir Mapa: 'Black Sheep Wall'
- Completar Fase: 'There is no cow level'
- Construção Rápida: 'Operation CWAL'
- Derrota Imediata: 'Game Over Man'
- Ignorar Materiais de Construção: 'Modify the phase variance'
- Ignorar Suprimentos: 'Food for thought'
- Inimigos Sem Mágica: 'NoGlues'
- Invencibilidade: 'Power Overwhelming'
- Jogar Sempre: 'Staying alive'
- 'Mana Power' Ilimitado: 'The Gathering'
- Mineral Fácil: 'Whats mine is mine'
- Seleção de Fases: 'Ophelia'
- Sem Neblina: 'War aint what it used to be'
- Todos os 'Upgrades': 'Something for nothing'
- 'Upgrade' Fácil: 'Medieval man'
- 'Vespene Gas' Fácil: 'Breathe deep'

Alexandre Miro
Altamira - PA

Dicas do Leitor

Super Gem Fighter Mini Mix

Pocket Fighter

Escolha 'Akuma'

Deixe o cursor sobre 'Ryu' e aperte ←.

Escolha 'Dan'

Deixe o cursor sobre 'Ken' e aperte →.

Tiago Biluiano de Abreu
Palmas do Tocantins - TO

Dicas do Leitor

The King Of Fighters 97

Escolha os Sub-Chefes

No 'Team Play', após escolher entre os modos 'Advanced' e 'Extra', na tela de seleção de lutadores, aperte L1, L2, R1, R2 simultaneamente. Feito isso, aparecerão os quadros desses 5 personagens possuídos pelo espírito de 'Orochi': 'Chris', 'Iori', 'Leona', 'Shermie' e 'Yashiro'.

Escolha 'Orochi' e Sub-Chefes no 'Versus'

No 'Versus', após escolher entre os modos 'Advanced' e 'Extra', na tela de seleção de lutadores, aperte L1, L2, R1, R2 simultaneamente. Feito isso, aparecerão os quadros desses 5 personagens possuídos pelo espírito de 'Orochi': 'Chris', 'Iori', 'Leona', 'Shermie' e 'Yashiro'. Agora, aperte novamente L1, L2, R1, R2 simultaneamente e o chefe 'Orochi' será habilitado.

Roberto Guimarães Aiko
Porto Alegre - RS

Dicas do Leitor

TOCA Touring Car Championship

X-Truques

Aqui vão algumas 'Passwords' muito legais:

- CMCHUN ..... Visão do 'Kart'
- CMCOPTER ..... Visão do Helicóptero
- CMDISCO ..... Neblina Especial
- CMFOLLOW ..... Visão da Platéia
- CMGARAGE ..... Carros Extras
- CMHANDY ..... Derrapagens Malucas
- CMLOGRAV ..... Gravidade Baixa
- CMMAYHEM ..... Pilotos Agressivos
- CMMICRO ..... Visão Elevada
- CMNOHITS ..... Sem Colisões
- CMRAINUP ..... Chuva Sobe
- CMSTARS ..... Estrelas Cadentes
- CMTOON ..... Horizonte Desenhado
- JHAMMO ..... Todas as Pistas
- XBOOSTME ..... Dobrar Velocidade

World Cup 98

Efeitos Sonoros nas Comemorações

Após os gols, durante as comemorações, aperte os botões A, B, C← ou C↓ pra escolher os efeitos sonoros diferentes.

Super Batata Games
São Paulo - SP

Dicas do Leitor

World Cup 98

X-Truques

Troque o nome de um dos jogadores pelo código do truque desejado e aperte ENTER. Depois de entrar TODOS os macetes que quiser habilitar, aperte 'Backspace' pra desfazer as mudanças e voltar aos nomes originais dos jogadores. Agora, volte ao menu principal e aperte Scroll Lock para habilitar o menu de truques.

- Cartman ..... Jogue Caindo
- Gabo ..... Cabeças Grandes
- Gonzo ..... Batata Quente
- Hurst ..... Ligar 'Classic Match' (82,74,70,66)
- Kenny ..... Bola Flamejante
- Kyle ..... Jogadores Esqueletos
- Mr Hat ..... Bola Maluca
- Neila ..... Modo 'Alien'
- Powder ..... Movimentos Ridículos
- Zico ..... Ligar 'Classic Match' (82)

X-Men vs. Street Fighter

Acionar 'Combo Gauge'

Termine o jogo 2 vezes e uma nova opção, 'Combo Gauge', ficará habilitada.

Aumentar 'Hyper Combos'

Enquanto estiver fazendo um 'Hyper Combo', aperte rapidamente os botões de SF e CF simultaneamente, várias vezes, durante os movimentos. Em cerca de 90% das seqüências isso aumenta o número de golpes desferidos no inimigo.

Continue Lutando

Após derrotar seu oponente, segure START pra continuar mexendo seu personagem e bater em seu inimigo até iniciar a próxima luta, podendo inclusive soltar 'Special Moves' e 'Hyper Moves' nos trouxas.

Cores Secretas

Aperte C ou Z quando for selecionar seu lutador. Feito isso, são acionadas 2 novas cores, exclusivas da versão para 'Saturn'.

Créditos Finais Rápidos

Quando terminar o jogo, enquanto estiverem passando os créditos finais, segure START pra acelerar o 'Scroll' da tela e passar tudo rapidinho.

Escolha 'Akuma' ('Gouki')

Na tela de seleção de personagens, apenas aperte ↑ enquanto o cursor estiver no ponto mais alto dos ícones pra acionar o quadrado do personagem.

Escolha 'Alpha Chun Li'

Na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre 'Chun Li', segure START por 5 segundos e aperte qualquer outro botão pra habilitar a 'Chun Li' nas roupas da versão 'Street Fighter Alpha'.

Novos Efeitos Sonoros

Na tela do 'Options', deixe o cursor sobre o 'Audio' e aperte L ou R pra selecionar o modo 'Sharp SE'.

Personagens Iguais

Termine o jogo 1 vez no modo normal e inicie uma nova partida. Agora pode-se escolher o mesmo personagem no time.

Revanche no 'Versus'

Enquanto o vencedor estiver dizendo sua frase de vitória, segure L e R no controle do perdedor pra ganhar uma revanche e voltar com os mesmos lutadores.

Seleção Randômica

Deixe o cursor sobre algum dos personagens posicionados à extrema esquerda ou direita e segure na mesma direção por algum tempo. Feito isso, o computador escolherá um lutador de forma aleatória.

X-Men vs. Street Fighter EX

Escolha 'Akuma'

Deixe o cursor sobre 'Magneto', 'Juggernaut', 'Dhalsim' ou 'M. Bison' e aperte ↑.

Escolha 'Apocalypse'

Primeiro, termine o jogo no 'Hardest'. Agora, no modo 'Versus', deixe o cursor sobre 'Akuma' (Gouki), segure SELECT por 5 segundos e aperte qualquer botão de soco.

Escolha 'Chun Li Alpha'

Deixe o cursor sobre 'Chun Li', segure SELECT por 5 segundos e aperte qualquer botão.

Opções Secretas

Na tela de seleção de modos aperte rapidamente ■, ■, →, ✖, L1.

Jimmy Vieira dos Santos
Rio de Janeiro - RJ

Dicas do Leitor

Para anunciar, ligue 829 1159 c/ Lourdes

PAPAGAMES

Locação e Vendas

- Atendimento de qualidade
- Muitos títulos à disposição
- Playgame de Videogames e Arcade
- Sempre os últimos lançamentos
- Acessórios para encrementar suas partidas

* Venha conferir!

JAN KEN PO
PAPAGAMES
NAOSHY'S
AI KO DE SHO

Despachamos para todo Brasil via Sedex

Rua Valdemar Martins, 350
Fone: (011) 857 0069
Casa Verde - São Paulo - SP

Códigos Especiais

GameShark

Pro ACTION REPLAY

Blam! Machine Head

Energia Infinita	800C21780064
Infinito 'Armor'	800BF66000F0
Infinito 'Disruptor'	800C21880064
Infinito 'Flame Thrower'	800C217400FA
Infinito 'Grenades'	800C21840064
Infinito 'Ion-Storm'	800C218C0064
Infinito 'Photons'	800C21800064
Infinito 'Homing Missiles'	800C217C0064

Legacy Of Kain

L1+L2 Energia Máxima	d00a83c40005
	801caa740190
	d00a83c40005
	801caa760190
R1+R2 Mágica Máxima	d00a83c4000a
	801caa7a0190
	d00a83c4000a
	801caa7c0190
Weapons & Armors	d00a7cf60000
	300a84c90001
	d00a7cf60000
	300e868b000a
	d00a7cf60000
	800e86742122
	d00a7cf60000
	800e86762324
	d00a7cf60000
	800e86782526
	d00a7cf60000
	800e867a2728
	d00a7cf60000
	800e867c0029

Lode Runner: The Legend Returns

Vidas Infinitas / L1	800cb3840005
Vidas Infinitas / L2	800cb3980005

Madden NFL 97

Time Visitante '50' e '60'	80080f5a0064
Time Visitante '70'	80080f5a0065
Time Visitante '80'	80080f5a0066
Time Visitante 'AFC 1995'	80080f5a0067
Time Visitante 'All Madden All Time'	80080f5a0063
Time Visitante 'All NFC 1995'	80080f5a0068
Time Visitante 'EA Sports'	80080f5a0069
Time Visitante 'Tiburon'	80080f5a006a
Time Visitante Marca 0	8008a6400000
Time Visitante Marca 0	8008d1e80000
Time Visitante Marca 0	8008a9dc3000
Time de Casa '50' e '60'	80080f580064
Time de Casa '70'	80080f580065
Time de Casa '80'	80080f580066
Time de Casa 'AFC 1995'	80080f580067
Time de Casa 'All Madden All Time'	80080f580063
Time de Casa 'All NFC 1995'	80080f580068
Time de Casa 'EA Sports'	80080f580069
Time de Casa 'Tiburon'	80080f58006a
Time de Casa Marca 0	800886800000
Time de Casa Marca 0	8008d1e40000
Time de Casa Marca 0	8008a9d40030
Times Secretos	80080718006b

Madden NFL 98

Time de Casa 'All Time Madden'	8007dd560079
Time de Casa 'All Time Stat Leaders'	
	8007dd56007c
Time de Casa 'EA Sports'	8007dd56007b
Time de Casa 'Madden 97'	8007dd560078
Time de Casa 'Tiburon'	8007dd56007a
Time de Casa '60 Eagles'	8007dd560071
Time de Casa '60 AFL'	8007dd560070
Time de Casa '61 Oilers'	8007dd560020
Time de Casa '61 Packers'	8007dd560021
Time de Casa '62 Giants'	8007dd560023
Time de Casa '62 Lions'	8007dd560022
Time de Casa '62 Packers'	8007dd560024
Time de Casa '62 Texans'	8007dd560025
Time de Casa '63 Bears'	8007dd560026
Time de Casa '63 Chargers'	8007dd560027
Time de Casa '64 Bills'	8007dd560029
Time de Casa '64 Browns'	8007dd56002a
Time de Casa '64 Colts'	8007dd560028
Time de Casa '65 Bears'	8007dd56002c
Time de Casa '65 Packers'	8007dd56002b
Time de Casa '66 Chiefs'	8007dd56002e
Time de Casa '66 Packers'	8007dd56002d
Time de Casa '66 Rams'	8007dd56002f
Time de Casa '67 Packers'	8007dd560030
Time de Casa '67 Raiders'	8007dd560031
Time de Casa '68 Jets'	8007dd560032
Time de Casa '69 Chiefs'	8007dd560033
Time de Casa '69 Vikings'	8007dd560034
Time de Casa '70 Colts'	8007dd560035
Time de Casa '71 Cowboys'	8007dd560036
Time de Casa '72 Dolphins'	8007dd560037
Time de Casa '73 Bills'	8007dd560038
Time de Casa '73 Dolphins'	8007dd560039
Time de Casa '74 Steelers'	8007dd56003a
Time de Casa '75 Cardinals'	8007dd56003c
Time de Casa '75 Steelers'	8007dd56003b
Time de Casa '76 Raiders'	8007dd56003d
Time de Casa '76 Redskins'	8007dd56003e
Time de Casa '76 Vikings'	8007dd56003f
Time de Casa '77 Bears'	8007dd560040
Time de Casa '77 Cowboys'	8007dd560041
Time de Casa '78 Broncos'	8007dd560042
Time de Casa '78 Steelers'	8007dd560043
Time de Casa '79 Buccaneers'	8007dd560047
Time de Casa '79 Rams'	8007dd560046
Time de Casa '79 Saints'	8007dd560045
Time de Casa '79 Steelers'	8007dd560044
Time de Casa '80 Eagles'	8007dd56004b
Time de Casa '80 Falcons'	8007dd560048
Time de Casa '80 Oilers'	8007dd560049
Time de Casa '80 Raiders'	8007dd56004a
Time de Casa '81 49ers'	8007dd56004e
Time de Casa '81 Bengals'	8007dd56004c
Time de Casa '81 Chargers'	8007dd56004d
Time de Casa '82 Redskins'	8007dd56004f
Time de Casa '83 Raiders'	8007dd560050
Time de Casa '83 Seahawks'	8007dd560051
Time de Casa '84 49ers'	8007dd560053
Time de Casa '84 Cardinals'	8007dd560055
Time de Casa '84 Dolphins'	8007dd560052
Time de Casa '84 Rams'	8007dd560054
Time de Casa '85 Bears'	8007dd560056
Time de Casa '85 Browns'	8007dd560057
Time de Casa '85 Jets'	8007dd560058
Time de Casa '85 Patriots'	8007dd560059
Time de Casa '86 Broncos'	8007dd56005a
Time de Casa '86 Giants'	8007dd56005b
Time de Casa '87 Redskins'	8007dd56005d
Time de Casa '87 Saints'	8007dd56005c
Time de Casa '88 49ers'	8007dd56005f
Time de Casa '88 Bengals'	8007dd56005e
Time de Casa '89 49ers'	8007dd560061
Time de Casa '89 Broncos'	8007dd560060
Time de Casa '90 Bills'	8007dd560063
Time de Casa '90 Chiefs'	8007dd560062
Time de Casa '90 Eagles'	8007dd560066
Time de Casa '90 Giants'	8007dd560065
Time de Casa '90 Raiders'	8007dd560064
Time de Casa '91 Redskins'	8007dd560067
Time de Casa '92 Cowboys'	8007dd560068
Time de Casa '93 Chiefs'	8007dd560069
Time de Casa '93 Cowboys'	8007dd56006a
Time de Casa '94 49ers'	8007dd56006d
Time de Casa '94 Dolphins'	8007dd56006b
Time de Casa '94 Lions'	8007dd56006c
Time de Casa '95 Cowboys'	8007dd56006e
Time de Casa '95 Steelers'	8007dd56006f

Time de Casa '96 Packers' 8007dd560071
Time de Casa '96 Panthers' 8007dd560070
Time de Casa '96 Patriots' 8007dd560072
Time de Casa 'AFC' 8007dd560073
Time de Casa 'All 60' 8007dd560075
Time de Casa 'All 70' 8007dd560076
Time de Casa 'All 80' 8007dd560077
Time de Casa 'NFC' 8007dd560074

Major League Baseball 98 — PlayStation

Time de Casa Marca 50 ..... 800121b43232
Time Visitante Marca 0 ..... 800121f60000
Time de Casa Marca 0 ..... 800121b40000

Major League Baseball 99 — PlayStation

Time Visitante Marca 0 800192080000
Time Visitante Marca 50 800192083232
Time Visitante Inicia c/ 10 Runs d00192080000
..... 800192080a0a
Aperte L2 p/ '2 Outs' d00b19000001
..... 800cd7080002
Aperte R2 p/ '0 Outs' d00b19000002
..... 800cd7080000
Aperte L1 p/ '2 Strikes' d00b19000004
..... 800cd70a0002
Aperte R1 p/ '0 Strikes' d00b19000008
..... 800cd70a0000

March Madness 98 — PlayStation

Time de Casa Marca 0 800151200000
Time Visitante Marca 0 800165800000
Time de Casa 'Full Momentum' 801081980064
Time Visitante 'Full Momentum' ... 801081980000
Infinito 'Creation Points' d00956740001
..... 800cb438015e
..... d00956740000
..... 800cb438803e

Marvel Super Heroes: War Of Gems — PlayStation

Energia Infinita / J1 ..... 800919e40080
..... 800921e40090
Energia Infinita / J2 ..... 80091a1c0080
..... 800924140090

Mass Destruction — PlayStation

Infinito 'Hi-Explosive Shells' 800a8018 270f
..... 800a801a 0001
Infinito 'Flame Thrower' 800a8030 270f
..... 800a8032 270f
Infinito 'Guided Missiles' 800a8036 270f
..... 800a8038 0001
Infinito 'Mines' 800a8024 270f
..... 800a8026 0001
Infinito 'Mortar Shells' 800a801e 270f
..... 800a8020 0001
Infinito 'Torus Bombs' 800a802a 270f
..... 800a802c 0001
Infinito 'Armor' 800ac3701f40
Tempo Infinito 800790d40001

Maximum Force — PlayStation

Créditos Infinitos / J1 ..... 8006a1300009
Créditos Infinitos / J2 ..... 8006a1340009
Energia Infinita / J1 ..... 8006e7f00004
Energia Infinita / J2 ..... 8006e8800004

MDK: Murder Death Kill — PlayStation

Energia Infinita 800cb74003e7

Mechwarrior 2 — PlayStation

Infinito 'Ammo' 800d12de0064
..... 800d12fa0064
..... 800d13160064
..... 800d13320064
..... 800d134e0064
..... 800d136a0064
..... 800d13860064
..... 800d13a20064
..... 800d13be0064
..... 800d13da0064
'Cruise Control' 80076ce40400
Nunca Aquece 800d12680000
Nunca Aquece 800d126c0000
Aumenta Velocidade 800d163c0343
Código Misterioso 80076ce4ffff

Tetris Plus — Saturn

'Master Code' f6000914c305
'Master Code' b60028000000
Sem Tempo 160d20b20001
Pausa 160d18120010
Pausa 160d20020055

Theme Park — Saturn

Dinheiro Infinito 160df7840fff
..... 160df7860fff

Three Dirty Dwarves — Saturn

Infinito 'Skulls' 1604b85e0007

Tomb Raider — Saturn

'Master Code' f60073c6c305
..... b60028000000
Infinito 'Air' 1609447e0708
Infinito 'Shotgun' 1609452a0030
Energia Infinita 10245f7a03e8
..... 1023a5fe03e8
..... 1022dfa203e8
..... 1025de4203e8
..... 1023c91a03e8
..... 1024426a03e8
..... 1022210e03e8
..... 1021bbc203e8
..... 10215462 03e8
..... 1022d2a603e8
..... 102262f203e8
..... 102356da03e8
..... 10225942 03e8
..... 1022d54a03e8
..... 1022ab1e03e8
Infinito 'Magnum' 16094512001b
Infinito 'Uzi' 1609451e 0128

Tunnel B1 — Saturn

'Master Code' f6000914c305
Energia Infinita 16058b680320
Vidas Infinitas 16058b600320
Infinito 'Booster' 16058b6c0003

Bust-A-Move 2: Arcade Edition — Nintendo 64

Créditos Infinitos 801201710005

Diddy Kong Racing — Nintendo 64

Enable Code (Must Be On) de0004000000
50 Balões 801fcbed0032
Ligar 'Cheats' no Jogo Normal 810dfd9effff

Obs.: Use o comando 'Keycode' pra ligar os códigos desse jogo.

GoldenEye 007 — Nintendo 64

Personagens Secretos 8002b1970040

San Francisco Rush: Extreme Racing — Nintendo 64

Trocar Texturas 800f3da00001
Cones Explosivos 800f3f880001
Cabeça p/ Baixo 800f40610001
Ressuscitar no Local 800f40800001
Desligar 'Auto Abort' 800f40780001
Carros Gordos 800f40b10002
Carros Leves 800f40b10001
Carros Gigantes 800f40b10003
Sem Colisões 800f40500001
Parar Relógio 800f40900001
Pista Secreta 'Alcatraz' 881000500006

WCW vs. NWO: World Tour — Nintendo 64

Personagens Secretos 8006069500ff

LEGENDA
Jogador 1 - J1
Jogador 2 - J2
Botão GS - GS

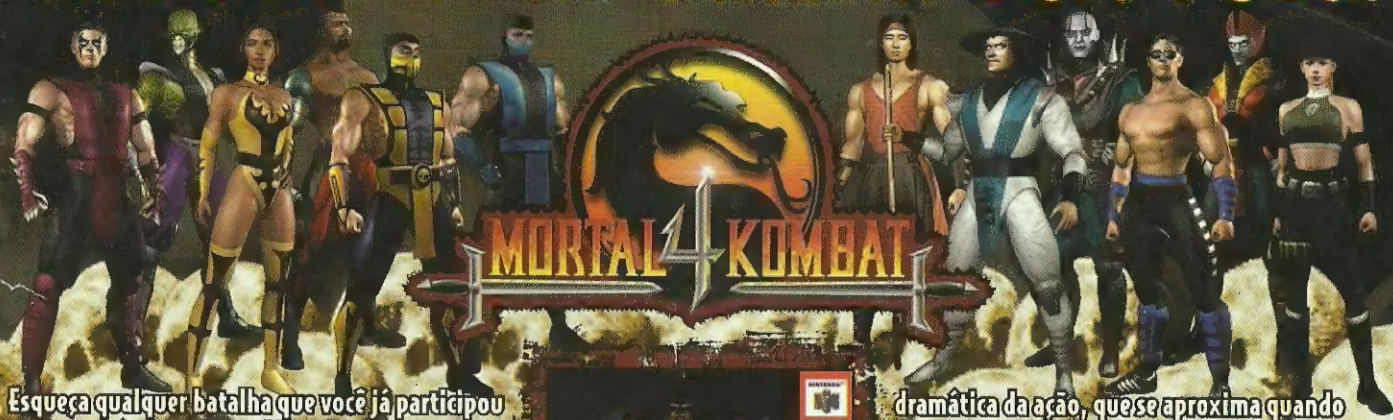
ATENÇÃO: Os códigos são 100% oficiais, cedidos pela própria 'Interact Accessories', fabricante do 'GameShark'. As senhas NÃO funcionam sem o 'GameShark' e NÃO garantimos a compatibilidade delas com produtos piratas. Na Europa e Japão o 'GameShark' pode receber o nome de 'Pro Action Replay' ou 'Game Killer'. Os nomes dos jogos estão conforme o título oficial dos EUA.

Dicas do CAPITÃO NINJA

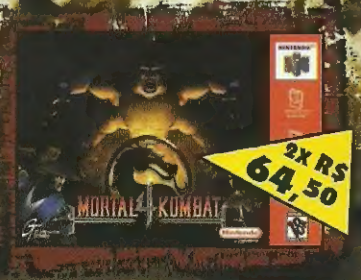
MORTAL KOMBAT 4

Roteiro & Arte: Eduardo Mendes

ESTA TURMA MAL ENCARADA TÁ LOUCA PARA BRIGAR COM VOCÊ.



Esqueça qualquer batalha que você já participou até agora. Mortal Kombat 4 é o combate tridimensional mais fantástico já produzido!! Agora você conta com novos personagens, golpes e arenas espetaculares, além de uma câmera inteligente que fornece uma visão dramática da ação, que se aproxima quando forem feitos ataques especiais ou de finalização. Você poderá desviar-se para o lado ao ser atacado, pegar objetos achados no meio das arenas e jogá-los contra o inimigo. Compatível com Cartucho de Memória e Rumble Pak.



BANJO - KAZOOIE
Lançamento

2X R$ 64,50

BIO F.R.E.A.K.S.
Lançamento

2X R$ 64,50

MYSTICAL NINJA
Lançamento

2X R$ 64,50

QUEST 64
Lançamento

2X R$ 64,50

YOSHI'S STORY

2X R$ 49,50

COPA DO MUNDO 98

2X R$ 64,50

SUPER MARIO 64

2X R$ 34,50

NINTENDO 64
Novo preço

2X R$ 199,50
OU 1+ 5x DE R$ 74,70

COMPRE AQUI TODOS OS GAMES DA NINTENDO SEM TIRAR O PÉ DE CASA

PILOTWINGS

R$ 49,00

KIRBY SUPER STAR

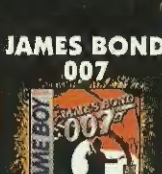
R$ 39,00

FIFA SOCCER 98

R$ 59,00

GAME BOY COLORS

NAS CORES: AMARELA, PRETA, E TRANSPARENTE
R$ 79,00

JAMES BOND 007

R$ 49,00

SUPER NINTENDO
GRÁTIS 02 GAMES: KIRBY'S AVALANCHE E SUPER MARIO WORLD.
2X R$ 124,50
OU 1+ 5x DE R$ 46,62

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA (011) 7295-9666 E RECEBA EM SUA CASA

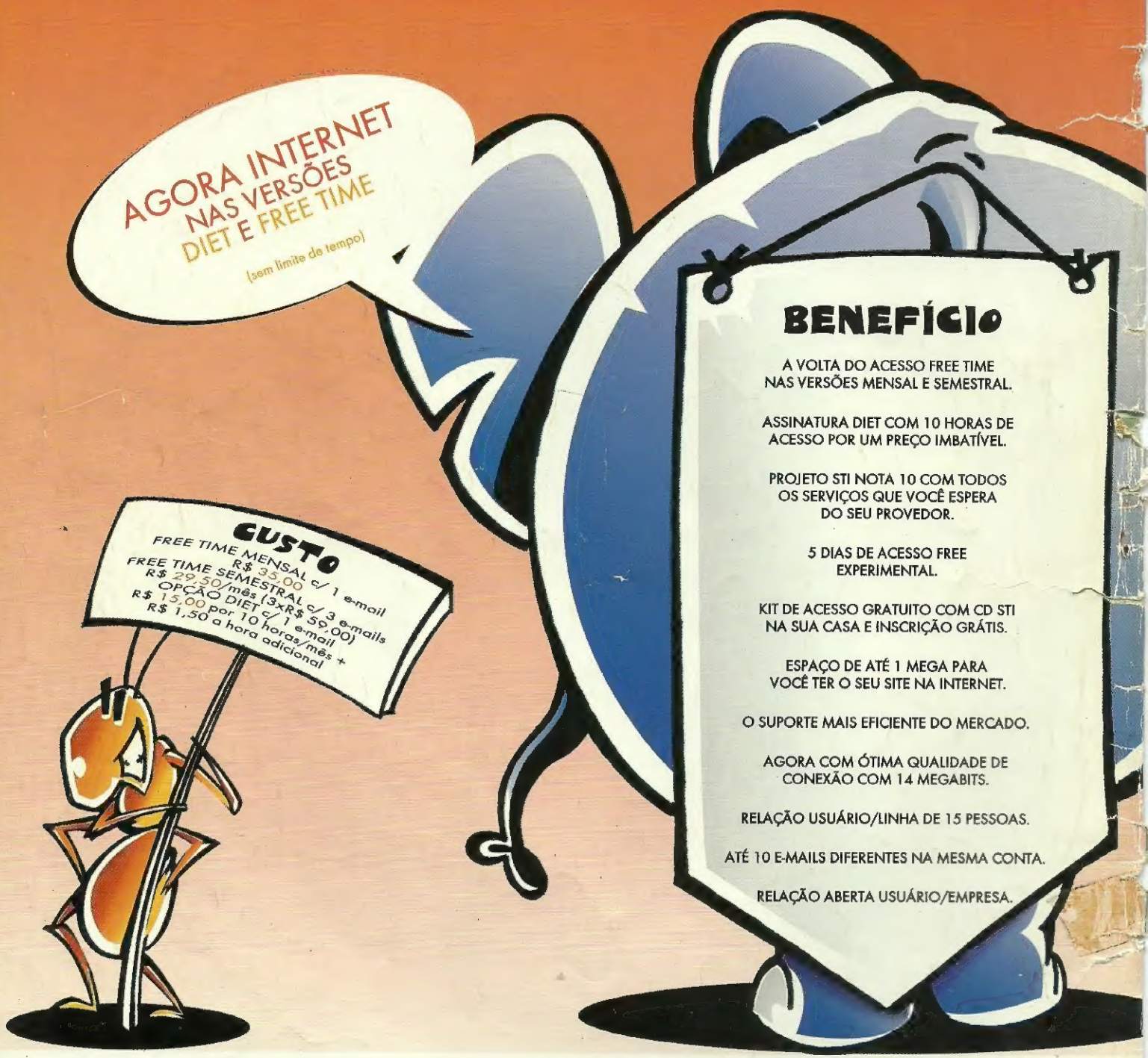
Nintendo by gradiente
www.nintendo.com.br

DIRECTSHOPPING

COMPRE PELA INTERNET
www.dshop.com

Ofertas válidas enquanto durarem os estoques. Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. Pagamento em mais de 2 parcelas somente para cheques. Frete não incluso - Consoles N64 e SNS no estado de SP: frete gratuito, acrescentar R$ 30,00 de ICMS.

SE O CUSTO-BENEFÍCIO JÁ ERA ÓTIMO, IMAGINE AGORA COM MAIS ESTE MONTÃO DE SERVIÇOS.



http://www.sti.com.br

FAÇA JÁ SUA ASSINATURA:
0800-557784 24 HORAS

PROJETO STI Nota 10

STI
ACESSO FREE TIME
É E SEMPRE FOI AQUI.